BANDAI® Ref. 3995

DIGITAL DIGIMON MONSTERS

Interactive DIGIVICE Instructions

Instrucciones del DIGIVICE Interactivo

Mode d'emploi DIGIVICE Interactif

Interactieve DIGIVICE instructies

Interaktive DIGIVICE Gebrauchsanleitung

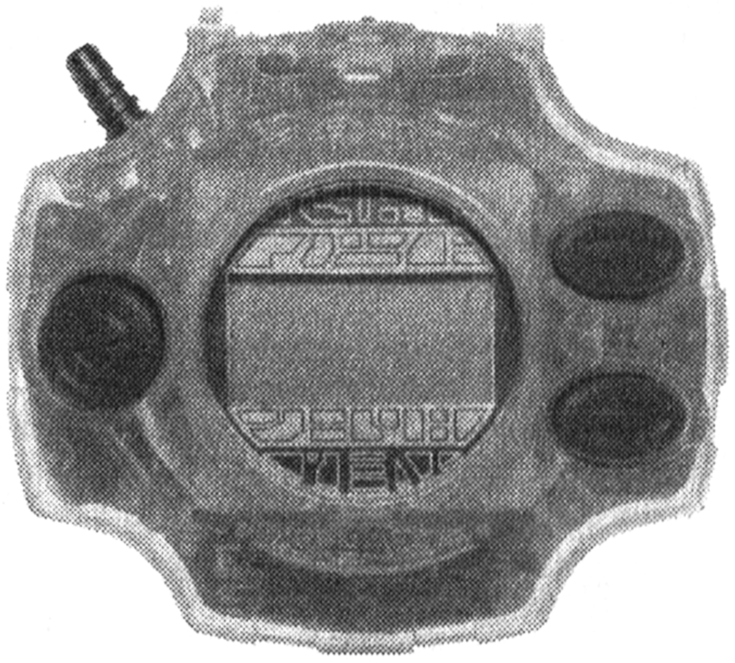


TABLE OF CONTENTS - TABLE DES MATIÈRES - INHALTSVERZEICHNIS - CONTENIDO - INHOUDSOPGAVE

GB - What is a Digivice?.....1.
F - Qu'est-ce qu'un Digivice ?.....1.
D - Was ist ein Digivice ?.....1.
E - ¿Qué es un Digivice?.....1.
NL - Wat is een Digivice?.....1.

GB - Setup.....2.
F - Mise en marche.....2.
D - Start .....2.
E - Instalación .....2.
NL - Setup .....2.

GB - Reset .....3.
F - Réinitialisation .....3.
D - Neubeginn .....3.
E - Reset .....3.
NL - Reset .....3.

GB - Select Your Digimon .....4.
F - Choisir son Digimon .....4.
D - Das Digimon wählen .....4.
E - Elige a tu Digimon .....4.
NL - Kies je Digimon .....4.

GB - Commands .....6.
F - Commandes .....6.
D - Kommandos .....6.
E - Funciones .....6.
NL - Commando's .....6.

GB - Walk Your Digimon .....9.
F - Promener ton Digimon .....9.
D - Mit dem Digimon spazieren .9.
E - Pasea a tu Digimon .....9.
NL - Je Digimon laten lopen .....9.

GB - Digimon Power .....10.
F - Puissance Digimon .....10.
D - Digimon Power / Kraft .....10.
E - Fuerza Digimon .....10.
NL - Digimon Power .....10.

GB - Battle .....11.
F - Combat .....11.
D - Kampf .....11.
E - Combate .....11.
NL - Gevecht .....11.

GB - Fight Command.....12.
F - Commande de Combat.....12.
D - Flugkommando.....12.
E - Función de Ataque .....12.
NL - Vliegbediening.....12.

GB - Digivolve .....13.
F - Digivolver .....13.
D - Digivolve .....13.
E - Digievolución .....13.
NL - Digivolueren .....13.

GB - Party Digimon .....14.
F - Complice.....14.
D - Digimon Party .....14.
E - Party Digimon .....14.
NL - Digimon Partij .....14.

GB - Escape .....15.
F - Fuite .....15.
D - Spielunterbrechung .....15.
E - Escape .....15.
NL - Vluchten .....15.

GB - Result .....16.
F - Résultat .....16.
D - Resultat .....16.
E - Desenlace .....16.
NL - Resultaat .....16.

GB - Medical .....17.
F - Médical .....17.
D - Behandlung .....17.
E - Cura .....17.
NL - Medisch .....17.

GB - Battle versus Boss .....18.
F - Combat contre un Boss .....18.
D - Kampf gegen den Boss .....18.
E - Combate Vs Boss .....18.
NL - Gevecht tegen Boss .....18.

GB - V.S. .....19.
F - V.S. .....19.
D - V.S. .....19.
E - V.S. .....19.
NL - V.S. .....19.

GB - Power Save .....20.
F - Économie d'énergie .....20.
D - Kraft/Strom sparen .....20.
E - Ahorro de energía .....20.
NL - Energiebesparing .....20.

GB - Notes .....21.
F - Notes .....21.
D - Anmerkungen .....21.
E - Notas .....21.
NL - Notities .....21.

WHAT IS A DIGIVICE? - QU'EST-CE QU'UN DIGIVICE ? - A WAS IST EIN DIGIVICE - A QUÉ ES UN DIGIVICE - A WAT IS EEN DIGIVICE

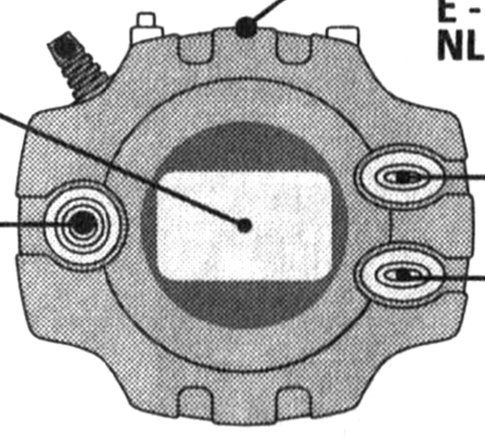
GB - Seven kids are enjoying their summer at camp, when a mysterious object falls from the sky and transports them to a digital world called File Island. Digital Monsters called Digimon, some good and some evil, live on File Island. The kids befriend the good Digimon, who help them battle the evil Digimon. They soon discover mysterious digital devices, or DIGIVICES, that can help them! The Digivice is a magical little machine that makes the good Digimon digivolve to a more powerful Digital Monster.

F - Durant les colonies de vacances de 7 copains, 7 objets mystérieux tombent du ciel et les transportent dans un Monde Digital, appelé l'Ile des Fichiers Binaires. Des Monstres Digitaux, ou Digimon, dont certains sont bons et d'autres mauvais, vivent sur cette île. Les enfants se lient d'amitié avec les bons Digimons, qui les aident à combattre les Digimons maléfiques. Très vite, ils découvrent que les DIGIVICES, les aident aussi dans leur quête, car ce petit appareil magique fait "digivolver" les bons Digimon en Monstres Digitaux plus puissants, qui ramèneront la paix dans l'Ile des Fichiers Binaires...

D - Sieben Kinder verbringen ihre Sommerferien in einem Lager, als ein seltsames Objekt vom Himmel fällt und sie in die digitale Welt transportiert das File Island heißt. Auf File Island leben gute und böse Digitale Monster die Digimon heißen. Die Kinder freunden sich mit den guten Digimon an, die ihnen im Kampf gegen die bösen Digimon helfen. Sie entdecken bald mysteriöse, digitale Geräte, oder DIGIVICES, die ihnen helfen können! Das Digivice ist eine kleine, magische Maschine, die gute Digimon "digivolvt", das heißt, zu einem machtvolleren Digital Monster verwandelt.

E - Siete niños estando en un campamento de vacaciones, son teletransportados al alucinante mundo de los Digimon. Los Digimon son monstruos digitales que viven en una Isla Virtual en otra dimensión. Cada niño se hará amigo de un Digimon especial y les ayudará a encontrar el camino a casa. Sin embargo, en la isla también viven Digimon malvados que tratarán de perseguir y capturar a nuestros amigos. Uniendo todas sus fuerzas, los siete niños lograrán activar los DIGIVICES, unos dispositivos electrónicos mágicos, que aumentarán todo el poder de los Digimon buenos y les ayudará a luchar en la batalla final.

NL - Terwijl zeven kinderen in de zomer kamperen valt er een geheimzinnig voorwerp uit de lucht dat hen naar een digitale wereld brengt die File Island heet. Op dit eiland leven Digitale Monsters, waaronder goede en kwade. De kinderen sluiten vriendschap met de goede Digimon, die hen helpen om tegen de kwade Digimon te strijden. Al gauw ontdekken ze geheimzinnige digitale apparaten, of DIGIVICES, die hen kunnen helpen.! De Digivice is een kleine magische machine die de goede Digimon kan doen digivolueren tot machtige Digitale Monsters.



GB - Screen
F - Ecran
D - Bildschirm
E - pantalla
NL - Scherm

GB - B Button / Execute
F - B Bouton/Exécuter
D - B Taste/Ausführung
E - B Botón/Ejecutar
NL - B Knop/Uitvoeren

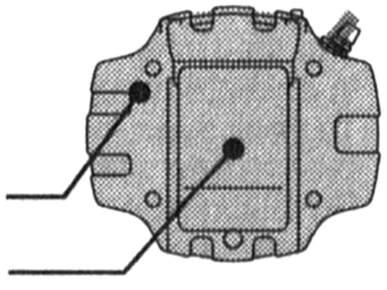
GB - Connectors (to battle with other Digivices)
F - Connecteurs (pour combattre avec d'autres Digivices)
D - Anschlüsse / Verbindungen (mit anderen Digivices kämpfen)
E - Conexiones (para luchar con otros Digivices)
NL - Aansluiters (om met andere Digivices te vechten)

GB -A Button / Select
F - A Bouton/Sélection
D -A Taste/Auswahl
E - A Botón/Selección
NL -A Knop/Keuze

GB -C Button / Cancel
F - C Bouton/Annuler
D - C Taste/Ungültigmachen
E - C Botón/Cancelación
NL - C Knop/Annuleren

GB - (Front View)
F - (Vue de face)
D - (Vorderansicht)
NL - (Vista frontal)

GB - Reset Switch
F - Commutateur Reset
D - Wiedereinstellung des Schalters
E - Reset
NL - Reset schakelaar



GB - Clip
F - Clip
D - Klammer
E - Clip
NL - Clip

GB -(Back View)
F - (Vue de derrière)
D - (Rückansicht)
NL - (Vista trasera)

GB - Inside the Digivice there are seven different areas to explore with your partner Digimon. You must help your Digital Monster defeat the evil Digimon in each location! Watch your adventure digivolve before your eyes with the Digivice!

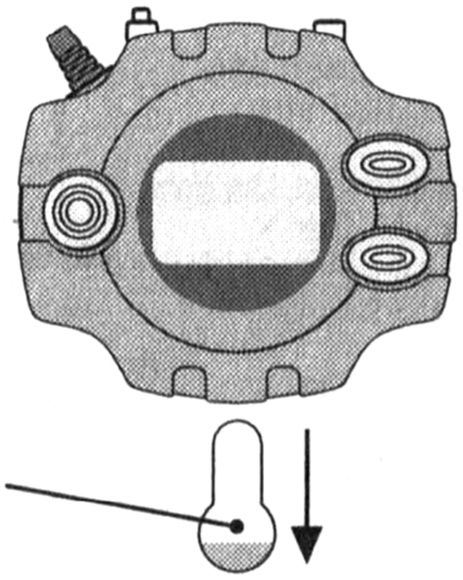
F - A l'intérieur du Digivice, il y a 7 régions différentes à explorer avec ton partenaire Digimon. Tu dois aider ton Monstre Digital à vaincre les Digimon maléfiques sur chaque site ! Assiste à la Digivolution de ton monstre avec le Digivice!

D - Im Digivice gibt es sieben verschiedene Gebiete die du mit deinem Digimon Partner erkunden kannst. Du musst deinem Digital Monster helfen, den bösen Digimon an jedem Ort zu besiegen! Beobachte dein Digivolveabenteuer mit dem Digivice!

E - ¡Hay siete zonas diferentes para explorar con tu Digi-mascota dentro del Digivice. Deberás ayudar a tu Digimon a ganar a los Digimon malvados de cada zona. Mira como pasa la aventura por delante de tus ojos con el Digivice!

NL - In de Digivice zitten zeven gebieden die je met je Digimon partner kunt ontdekken. Je moet op iedere plek je Digitale Monster helpen de kwade Digimon te verslaan! Zie hoe je avontuur zich met de Digivice voor je ogen ontrolt!

GB - A POWER – Pull the protective tab out from the back of the Digivice.
F - A ALIMENTATION – Enlève la languette de protection de la face arrière du Digivice
D - A STROM – Das Schutzetikett von der Rückseite des Digivice entfernen.
E - A ENCENDIDO – Saca la tira de protección de la parte de atrás del Digivice
NL - A POWER – Trek het beschermingsstrookje uit de achterkant van de Digivice.



GB - Protective Tab
F - Languette de protection
D - Schutzetikett
E - Tira de protección
NL - Beschermingsstrookje

GB - B SOUND – While at the main screen, press buttons A and B at the same time. Press button A to switch sound ON or OFF. Press button B to select. **(NOTE: You will not hear the enemy alert beep if the sound is OFF.)**
F - B SON – Sur l'écran principal, appuie sur les boutons A et B en même temps. Appuie sur le bouton A pour activer le son (ON) ou pour l'éteindre (OFF). Appuie sur le bouton B pour sélectionner. **(NOTE : Quand le son est ÉTEINT, tu n'entendras pas le bip " alerte ennemi ".)**
D - B TON– Auf dem Hauptbildschirm Taste A und B gleichzeitig drücken. Auf die Taste A drücken um den Ton an- (ON) oder abzustellen (OFF). Zum Auswählen auf Taste B drücken. **(ANMERKUNG : Der Feindsignalton ist nicht hörbar, wenn der Ton abgeschaltet (OFF) ist.)**
E - B SONIDO – Pulsa los botones A y B de la pantalla principal a la vez. Pulsa el Botón A para encender o apagar el sonido. Pulsa el botón B para seleccionar. **(NOTA : oirás el beep de alerta del enemigo si el sonido está OFF.)**
NL - B GELUID – Met het hoofdscherm aan tegelijkertijd op de knoppen A and B drukken. Op knop A drukken om het geluid AAN (ON) of UIT (OFF) te schakelen. Op knop B drukken om te kiezen. **(NOTITIE: Als het geluid UIT staat, hoor je de vijand alarmpiep niet.)**

RESET - REINITIALISATION - NEUBEGINN - RESET - RESET

GB - • Press reset before using your Digivice for the first time, or after batteries are changed.
• Press reset if commands are not working, if nothing appears on the screen, or if the Digivice is dropped on a hard surface.
• Press reset when you wish the game to start over from the very beginning.

F - • Appuie sur reset avant la première utilisation de ton Digivice, ou après avoir changé les piles.
• Appuie sur reset si les commandes ne marchent pas, si rien n'apparaît sur l'afficheur, ou si le Digivice tombe sur une surface dure.
• Appuie sur reset quand tu veux recommencer le jeu depuis le début.

D - • Auf RESET drücken bevor du dein Digivice zum ersten Mal benutzt, oder nach Batteriewechsel.
• Auf RESET drücken, wenn Kommandos nicht ausgeführt werden, wenn nichts auf dem Bildschirm zu sehen ist, oder wenn das Digivice auf eine harte Unterlage gefallen ist.
• Auf RESET drücken wenn du willst, dass das Spiel von vorne beginnt.

E - • Pulsa el botón reset cuando utilices el Digivice por primera vez o después de cambiar las pilas.
• Pulsa el botón reset si las funciones no responden, si no aparece nada en la pantalla o si tu Digivice ha golpeado el suelo.
• Pulsa el botón reset si quieres que el juego comience desde el principio.

NL - • Op reset drukken alvorens je Digivice voor het eerst te gebruiken, of nadat de batterijen zijn vervangen.
• Op reset drukken als de commando's niet werken, als er niets op het scherm verschijnt of als de Digivice op een harde ondergrond is gevallen
• Op reset drukken als je wilt dat het spel van het begin af aan opnieuw begint.

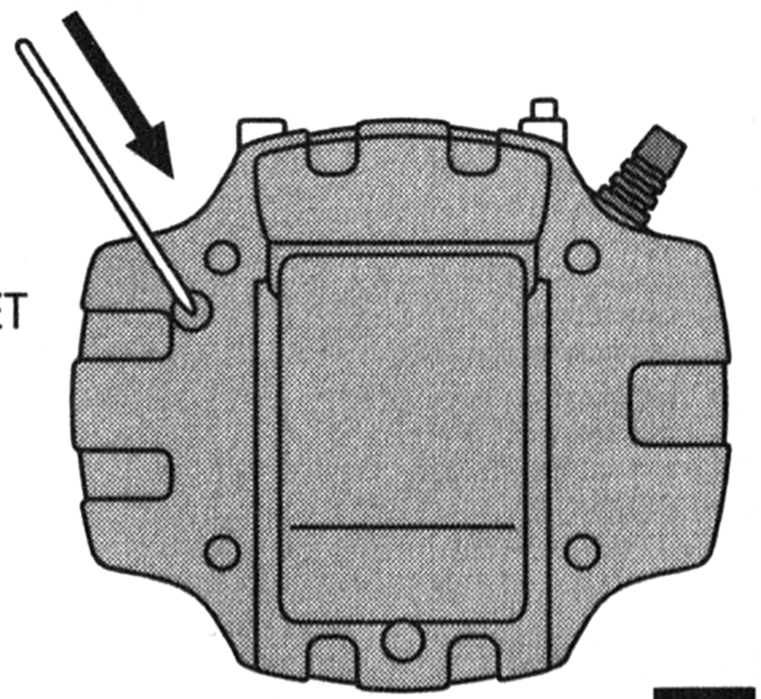
GB - **NOTE:** Do not press the reset button too hard with a pointed object. Do not press the reset button unless necessary, as the reset button will erase all records of previous games.

F - **NOTE :** N'appuie pas trop fortement sur le bouton reset avec un objet pointu. N'appuie pas sur le bouton reset quand ce n'est pas nécessaire, car le bouton reset effacera tous les enregistrements des jeux précédents.

D - **ANMERKUNG :** Nicht zu fest und nicht mit einem spitzen Gegenstand auf die RESET Taste drücken. Nicht unnötig auf die RESET Taste drücken, da die RESET Taste alle Ergebnisse der vorhergehenden Spiele auslöscht.

E - **NOTA :** Nunca aprietes el botón reset con un objeto puntiagudo demasiado fuerte. No pulses el botón reset a menos que sea necesario ya que eliminará todos los registros previos.

NL - **NOTITIE:** Niet te hard met een puntig voorwerp op de reset knop drukken. Niet op de rest knop drukken als dit niet nodig is, want hij wist alle gegevens van voorgaande spelen uit.



SELECT YOUR PARTNER DIGIMON - CHOISIR SON PARTENAIRE DIGIMON - WAHL DES DIGIMON PARTNERS - SELECCIONA A TU MASCOTA DIGIMON - KIES JE DIGIMON PARTNER

GB - SELECT – After you press reset, opening animation will appear.
1. Press button A to show the selection screen.
2. Press button A again to scroll through the Digimon.
3. Press button B to select your partner Digimon.

F - CHOISIR – Après avoir appuyé sur reset, l'animation d'ouverture apparaîtra.
1. Appuie sur le bouton A pour afficher l'écran de sélection.
2. Appuie sur le bouton A pour faire défiler les Digimon.
3. Appuie sur le bouton B pour choisir ton partenaire Digimon.

D - WAHL – Auf die RESET Taste drücken, das Spiel beginnt.
1. Auf die Taste A drücken - der Bildschirm für die Wahl erscheint.
2. Erneut auf die Taste A drücken um durch den Digimon zu scrollen.
3. Auf die Taste B drücken und den Digimon Partner wählen.

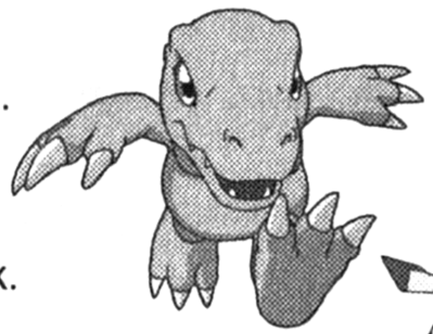
E - SELECCIONA – Después de apretar el botón reset, aparecerá una imagen de inicio.
1. Pulsa el botón A para mostrar la pantalla de selección.
2. Pulsa el botón A de nuevo para observar los Digimon.
3. Pulsa el botón B para escoger a tu Digimon.

NL - SELECT – After you press reset, opening animation will appear.
1. Druk op knop A om het keuzescherm te tonen.
2. Druk nog eens op knop A om door de Digimon te bladeren.
3. Druk op knop B om je Digimon partner te kiezen.

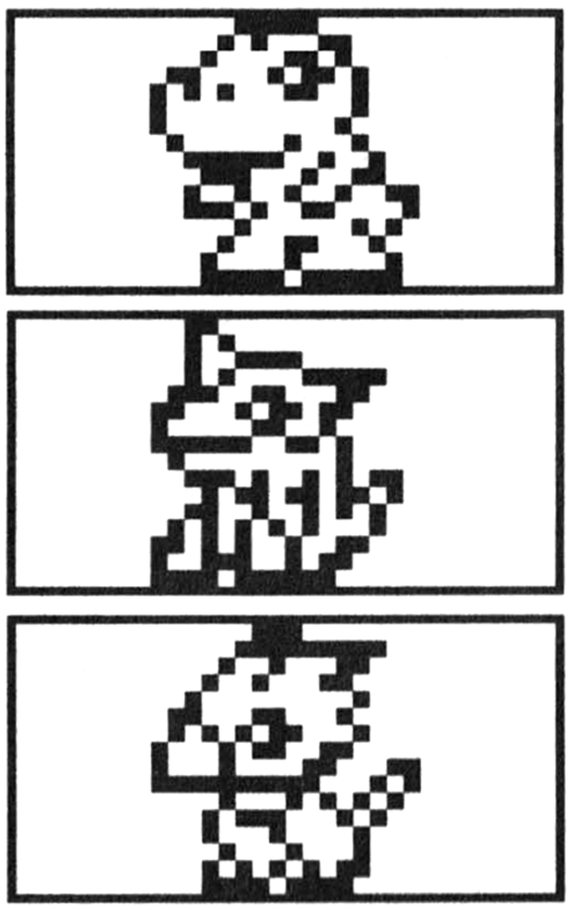
GB - AGUMON – Reptile Digmon. Agumon is fearless and cheerful.
F - AGUMON – Digimon Reptile. Agumon est courageux et joyeux.
D - AGUMON – Digimon Reptil. Agumon ist furchtlos und fröhlich.
E - AGUMON – Reptil Digimon. Agumon es listo y divertido.
NL - AGUMON – Reptiel Digimon. Agumon is onbevreesd en vrolijk.

GB - GABUMON – Reptile Digimon with fur. Gabumon is a bashful Digimon.
F - GABUMON – Digimon Reptile à fourrure. Gabumon est un Digimon timide
D - GABUMON – Digimon Reptil mit Fell. Gabumon ist ein schüchterner Digimon
E - GABUMON – Reptil Digimon con piel. Gabumon es un Digimon tímido.
NL - GABUMON – Reptiel Digimon met haar. Gabumon is een schuchtere Digimon.

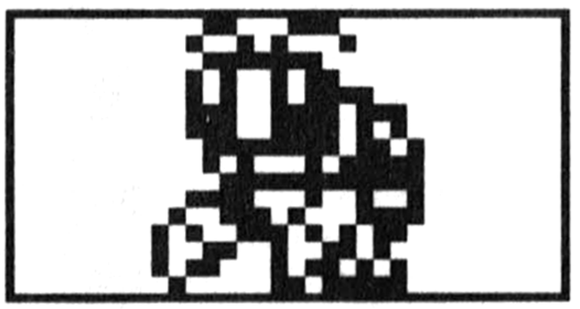
GB - BIYOMON – Bird Digimon. She is friendly, but shy.
F - BIYOMON – Digimon Oiseau. Elle est gentille, mais farouche.
D - BIYOMON – Digimon Vogel. Sie ist nett, aber schüchtern.
E - BIYOMON – Pájaro Digimon. Es simpático aunque tímido.
NL - BIYOMON – Vogel Digimon. Zij is aardig, maar verlegen.



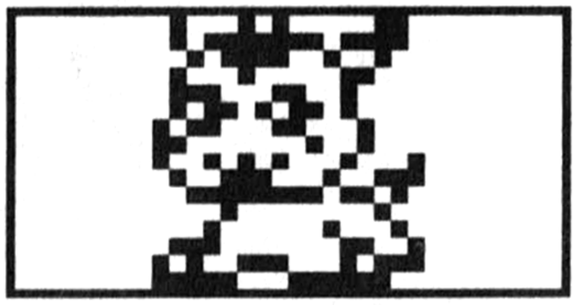
GB - (NOTE: If any button is not pressed for 10 seconds, screen will return to opening animation.)
F - (NOTE : Si pendant 10 secondes aucun bouton n'est actionné, l'écran retournera à l'animation d'ouverture)
D - (ANMERKUNG : Wenn man 10 Sekunden auf irgendeine Taste drückt erscheint der Bildschirm für den Spielbeginn)
E - (NOTA : Si no pulsas cualquier botón durante 10 segundos la pantalla regresará a la imagen de inicio)
NL - (NOTITIE : Als er 1à seconden lang op willekeurig welke knop wordt gedrukt, gaat het scherm terug naar de startanimatie)



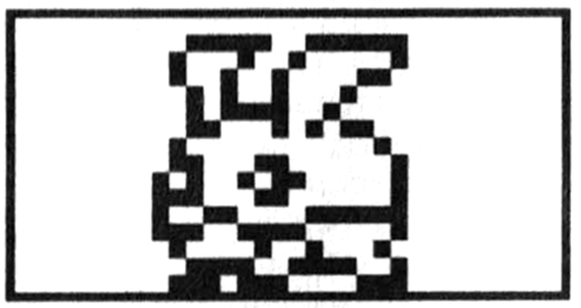
GB - PALMON – Vegitation Digimon. An easy-going Digimon.
F - PALMON – Digimon Plante. Un Digimon tranquille et serein.
D - PALMON – Digimon Pflanze. Ein gemütlicher Digimon
E - PALMON – Planta Digimon. Es un Digimon perezoso.
NL - PALMON – Plant Digimon. Een laconieke Digimon



* **GB - TENTOMON** – Insectoid Digimon. He is talkative and has an accent.
F - TENTOMON – Digimon Insecte. Il est bavard et il a un accent.
D - TENTOMON – Digimon Insekt. Er ist geschwätzig und hat einen Akzent.
E - TENTOMON – Insecto Digimon. Es hablador aunque tiene acento.
NL - TENTOMON – Insect Digimon. Deze is spraakzaam en heeft een accent.



GB - GOMAMON – Sea Animal Digimon. Mischievous and naughty.
F - GOMAMON – Digimon Animal Marin. Il est malicieux et coquin.
D - GOMAMON – Digimon Meerestier. Spitzbübisch und ungezogen.
E - GOMAMON – Animal Acuático Digimon. Travieso y revoltoso.
NL - GOMAMON – Zeedier Digimon. Schalks en ondeugend.



GB - PATAMON – Mammal Digimon. Innocent and lovable.
F - PATAMON – Digimon Mammifère. Il est innocent et adorable.
D - PATAMON – Digimon Säugetier. Unschuldig und liebenswert.
E - PATAMON – Mamífero Digimon. Simpático e inocente.
NL - PATAMON – Zoogdier Digimon. Onschuldig en lief.

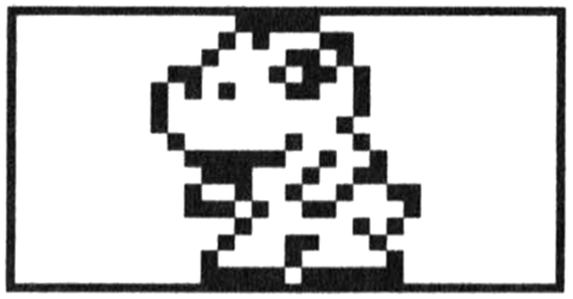
GB - GATOMON – Animal Mammal Digimon. Can be a bit bossy.
F - GATOMON – Digimon Mammifère ressemblant à un chat.
Il a tendance à être un peu autoritaire.
D - GATOMON – Katze wie das Digimon Säugetier. Ist ein wenig herrisch.
E - GATOMON – Gato Digimon. Es algo mandón.
NL - GATOMON – Katachtige zoogdier Digimon. Kan wat bazig zijn.

COMMANDS - COMMANDES - KOMMANDOS - FUNCIONES - COMMANDO'S

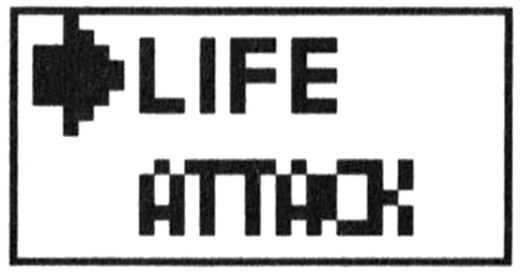
GB - There are 6 important commands you need to know before playing: STATES, MAP, SLOT GAME, CARD, GAME, MEDICAL, and V.S.
F - Il y a 6 commandes importantes que vous devez connaître avant de jouer : ÉTATS, CARTE, JEU MACHINE, JEU DE CARTES, MÉDICAL et V.S.
D - Du musst 6 wichtige Kommandos kennen um zu spielen: STATES, MAP, SLOT GAME, CARD GAME, MEDICAL und V.S.
E - Hay 6 funciones importantes que tienes que saber antes de empezar el juego : STATES, MAP, SLOT GAME, CARD NAME, MEDICAL y V.S.
NL - Vóór je begint te spelen moet je 6 belangrijke commando's kennen : STATEN, KAART, GOKSPEL, KAARTSPEL, MEDISCH en V.S.

GB - Press button A on main screen to select a command. Press button B to execute a command. If any button is pressed for 15 seconds, the display will return to the main screen. Press button C on any command screen to return to the main screen.
F - Appuie sur le bouton A sur l'écran principal pour choisir une commande. Appuie sur le bouton B pour exécuter une commande. Si pendant 15 secondes aucun bouton n'est actionné, l'afficheur retournera à l'écran principal. Appuie sur le bouton C de n'importe quel écran pour retourner à l'écran principal.
D- Drücke auf die Taste A des Hauptbildschirms um einen Befehl zu wählen. Drücke auf die Taste B um einen Befehl auszuführen. Wenn man 15 Sekunden auf irgendeine Taste drückt erscheint der Bildschirm für den Spielbeginn. Drücke auf die Taste C um zum Hauptbildschirm zurückzukehren.
E - Pulsa el botón A de la pantalla principal para seleccionar la función. Pulsa el botón B para ejecutar la función. Si en 15 segundos no apritas ningún botón, el juego regresará a la posición inicial. Pulsa el botón C para volver a la posición inicial.
NL - Druk op knop A op het hoofdscherm om een commando te kiezen. Druk op knop B om een commando uit te voeren. Als er 15 seconden lang op willekeurig welke knop wordt gedrukt, gaat de display terug naar het hoofdscherm. Druk op knop C op willekeurig welk scherm om terug te gaan naar het hoofdscherm.

GB - STATES – Check the state of your Digimon with this command. Press button A to choose which Digimon's state you want to see, then button B to execute.
(NOTE: Initially, only the state of your partner Digimon can be checked. When you find additional Digimon, this command works for any Digimon you have found.)
F - ÉTATS – Vérifie l'état de ton Digimon avec cette commande. Appuie sur le bouton A pour choisir de quel Digimon tu veux voir l'état, puis sur le bouton B pour exécuter la commande.
(NOTE : Au début tu ne peux vérifier que l'état de ton partenaire Digimon. Quand tu trouves d'autres Digimon, cette commande fonctionne pour tous les Digimon que tu as trouvés.
D - STATES – Überprüfe die Lage deines Digimon mit diesem Befehl. Drücke auf die Taste A um zu wählen, welche Lage deines Digimon du sehen willst, drücke anschliessend auf die Taste B zur Ausführung.
(ANMERKUNG : Am Anfang kann nur die Lage deines Digimon Partners überprüft werden. Wenn du andere Digimons findest, ist dieser Befehl für alle anderen Digimons, die du gefunden hast, gültig).
E - STATES – Chequea el estado de tu Digimon con esta función. Pulsa el botón A para ver el estado de tu Digimon que te interese. Después el botón B para ejecutar.
(NOTA : Inicialmente, solo puedes chequear el estado de tu Mascota Digimon. Cuando encuentres otro Digimon, esta función te permite chequear a cualquier Digimon que hayas encontrado).
NL - STATEN – Controleer met dit commando de staat van je Digimon. Druk op knop A om te kiezen van welke Digimon je de staat wilt zien, dan op knop B om uit te voeren.
(NOTITIE: In het begin kun je alleen de staat van je partner Digimon controleren. Als je een extra Digimon vindt, werkt dit commando voor elke Digimon die je hebt gevonden).



GB - **LIFE** – Check the life power of your Digimon with this command. To check the life power of a Digimon that has digivolved to the next level, press button A when the life meter appears on the left side of the screen. When the meter is at 0, your Digimon loses the battle.
F - **VIE** – Vérifie la force de vie de ton Digimon avec cette commande. Pour vérifier la force de vie d'un Digimon qui a digivolué au niveau suivant, appuyer sur le bouton A quand la jauge de vie apparaît du côté gauche de l'écran. Quand la jauge est à 0, ton Digimon perd la bataille.
D- **LEBEN** – Überprüfe die Lebenskraft deines Digimon mit diesem Befehl. Um die Lebenskraft eines Digimon zu überprüfen der zum nächst höheren Spielniveau " aufgestiegen " ist, drücke auf die Taste A sobald der Lebenszähler auf der linken Seite des Bildschirms erscheint. Ist der Zähler auf 0, verliert dein Digimon den Kampf.
E - **LIFE** – Chequea el nivel de vida de tu Digimon con esta función. Si quieres chequear el nivel de vida de un Digimon que ha evolucionado al siguiente nivel, pulsa el botón A cuando la barra de vida aparezca en el lado izquierdo de la pantalla. Cuando la barra de vida esté a 0, tu Digimon pierde el combate.
NL - **LEVEN** – Controleer met dit commando de levenskracht van je Digimon. Om de levenskracht van een Digimon die naar het volgende niveau is gedigivolueerd te controleren, op knop A drukken wanneer de levensmeter links op het scherm verschijnt. Als de meter op nul staat, verliest je Digimon het gevecht.



COMMANDS (continued) - COMMANDES (suite) - KOMMANDOS (Fortsetzung) FUNCIONES (continuación) - COMMANDO'S (vervolg)

GB - **ATTACK** – Press button B to check your Digimon's attack power. The higher your attack power, the more damage you do to enemy Digimon during battle. **(NOTE: If your Digimon changes while you're checking LIFE or ATTACK status, the Digimon will be switched when you return to the main screen. Press button C if you don't want the Digimon switched.)**

F - **ATTAQUE** – Appuie sur le bouton B pour vérifier la force d'attaque de ton Digimon. Plus ta force d'attaque est élevée, plus tu fais de dégâts au Digimon ennemi pendant la bataille. **(NOTE : Si ton Digimon change pendant que tu vérifies son état de VIE ou d'ATTAQUE, le Digimon sera changé quand tu retourneras à l'écran principal. Appuie sur le bouton C si tu ne veux pas que le Digimon change).**

D - **ANGRIFF** – Drücke auf die Taste B um die Angriffskraft deines Digimon's zu überprüfen. Je grösser deine Angriffskraft ist, um so mehr Schaden fügst du dem Digimonfeind während des Kampfes zu. **(ANMERKUNG : Wenn dein Digimon wechselt während du die Lebenskraft oder die Angriffskraft überprüfst, verschwindet der Digimon erneut, wenn du zum Hauptbildschirm zurückkehrst. Drücke auf die Taste C wenn du nicht willst, dass der Digimon wechselt).**

E - **ATTACK** – Pulsa el botón B para chequear el poder de ataque de tu Digimon. Cuanto más poder logres soltar más daño le harás al Digimon malvado durante el combate. **(NOTA : si tu Digimon cambia mientras estás comprobando su nivel de vida o poder de ataque, será desviado cuando regreses a la pantalla principal. Pulsa el botón C si no quieres que sea desviado).**

NL - **AANVAL** – Druk op knop B om de aanvalskracht van je Digimon te controleren. Hoe hoger de aanvalskracht, des te meer schade breng je de vijandelijke Digimon tijdens het gevecht toe. **(NOTITIE : Als je Digimon digivolueert terwijl je de LEVEN of AANVAL staat controleert, wordt de Digimon veranderd wanneer je teruggaat naar het hoofdscherm. Druk op knop C als je niet wilt dat de Digimon wordt omgeschakeld).**

GB - **MAP** – Shows which area you are currently in. A solid square (■) indicates a cleared area, an empty square (□) indicates an uncleared area. The blinking cursor shows your current location. All squares will be solid after you have played them. Press button A to choose the area you wish to play, then press button B to select. You can only travel back and forth between worlds that you have cleared.

F - **MAP** – Cette fonction te montre dans quelle zone tu es actuellement. Un carré plein (■) indique une zone libre, un carré vide (□) indique une zone que tu n'as pas encore franchie. Le curseur clignotant montre où tu es actuellement. Tous les carrés sont remplis une fois que tu les as joués. Appuie sur le bouton A pour choisir la zone que tu veux jouer, puis sur le bouton B pour sélectionner. Tu ne peux faire des voyages aller-retour qu'entre les mondes que tu as déjà franchis.

D - **LANDKARTE** – Zeigt, in welchem Gebiet du dich gerade befindest. Ein solides Feld (■) bedeutet ein freies Gebiet, ein leeres Feld (□) bedeutet ein unfreies Gebiet. Der blinkende Cursor zeigt deinen aktuellen Stand. Alle Felder werden solide, wenn sie gespielt wurden. Drücke auf die Taste A um das Gebiet zu wählen, auf dem du spielen möchtest. Drücke anschliessend auf die Taste B um zu wählen. Du kannst nur zwischen Welten hin und her reisen, die du befreit hast.

E - **MAP** – Muestra la zona en la que te encuentras actualmente. Un cuadrado compacto (■) indica un lugar despejado, un cuadrado vacío (□) indica todo lo contrario. El cursor parpadeante muestra tu posición actual. Todos los cuadrados serán compactos después de haber jugado con ellos. Pulsa el botón A para elegir la zona en la que quieres jugar. Pulsa el botón B para seleccionar. Solo puedes volver atrás a través de mundos que ya hayas colonizado.

NL - **KAART** – Laat zien in welk gebied je nu bent. Een vol vierkantje (■) duidt op een vrijgemaakt gebied, een leeg vierkantje (□)) op een nog niet vrijgemaakt gebied. De knipperende cursor geeft je huidige positie aan. Alle vierkantjes worden vol als je ze hebt doorlopen. Druk op knop A om te kiezen in welk gebied je wilt spelen en dan op knop B om je keuze te maken. Je kunt alleen heen en weer reizen tussen werelden die je hebt vrijgemaakt.

GB - **SLOT GAME** – Press button B to play Digimon Slot Game during your adventure. Game outcome affects number of distance needed to clear the area. 1. Press button A or B to activate both left and right cards. 2. Press button B to stop the left card. 3. Press button B again to stop the right card.

F - **JEU MACHINE** – Appuie sur le bouton B pour jouer au Jeu Machine Digimon pendant ton aventure. Le résultat du jeu influe sur le nombre de pas nécessaires pour franchir la zone. 1. Appuie sur le bouton A ou B pour activer à la fois la carte de gauche et celle de droite. 2. Appuie sur le bouton B pour arrêter la carte de gauche. 3. Appuie de nouveau sur le bouton B pour arrêter la carte de droite.

D - **SLOT GAME** – Drücke auf die Taste B um während deines Abenteuers das Digimon Slot Game zu spielen. Die Anzahl der Schritte um ein Gebiet zu befreien hängt vom Spielergebnis ab. 1. Drücke auf die Taste A oder B um die linken und rechten Karten zu aktivieren. 2. Drücke auf die Taste B um die linke Karte zu stoppen. 3. Drücke erneut auf die Taste B um die rechte Karte zu stoppen.

E - **SLOT GAME** – Pulsa el botón B para jugar al Juego de Cartas Digimon durante la aventura. El resultado del juego, afecta al número de pasos que necesitas para pasar la zona. 1. Pulsa el botón A o B para activar las cartas, derecha o izquierda . 2. Pulsa el botón B para parar la carta izquierda. 3. Pulsa el botón B de nuevo para parar la carta derecha.

NL - **GOKSPEL** – Druk op knop B om tijdens het avontuur het Digimon Gokspel te spelen. De uitkomst van het spel beïnvloedt het aantal stappen dat nodig is om het gebied vrij te maken. 1. Druk op knop A of B om zowel de linker als de rechter kaart te activeren. 2. Druk op knop B om de linker kaart te stoppen. 3. Druk weer op knop B om de rechter kaart te stoppen.

COMMANDS (continued) - COMMANDES (suite) - KOMMANDOS (Fortsetzung) FUNCIONES (continuación) - COMMANDO'S (vervolg)

GB - **SLOT GAME (cont'd)** – The combination of cards that comes up is your score. If party good Digimon appear on both cards, you get extra distance as a bonus. If evil Digimon appear on both cards, you have to take extra steps to clear the area.

F - **JEU MACHINE (suite)** – La combinaison des personnages qui apparaissent détermine le résultat du jeu. Si 2 Digimons gentils apparaissent, tu obtiens un bonus de 100 pas en moins à marcher. Si 2 mauvais Digimon apparaissent, tu devras marcher 100 pas supplémentaires pour dégager la zone.

D - **SLOT GAME (Fortsetzung)** – Die Kartenkombinationen die erscheinen sind deine Punktzahl. Wenn der gute Digimon auf beiden Karten erscheint bekommst du zusätzliche Stufen/Schritte als Bonus. Wenn der böse Digimon auf beiden Karten erscheint, musst du zusätzliche Stufen/Schritte machen um das Gebiet zu befreien.

E - **SLOT GAME (continuación)** – La combinación de cartas afecta a tu marcador. Si un Digimon bueno aparece en las dos cartas, conseguirás pasos extra como bonus. Si un Digimon malvado aparece en las dos cartas tendrás que dar pasos extra para salir de la zona.

NL - **GOKSPEL (vervolg)** – De combinatie van de kaarten die verschijnen is je score. Als op beide kaarten partij goede Digimon verschijnt, krijg je als bonus extra stappen. Als op beide kaarten de kwade Digimon verschijnt, moet je extra stappen doen om het gebied vrij te maken.

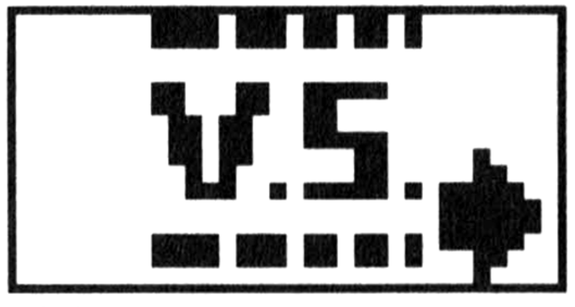
GB - **CARD GAME** – Press button B to play Digimon Quick Match card game. Game outcome affects number of distance needed to clear the area. 1. Press button B and the 2 cards on the screen will start spinning. 2. After a few seconds, the 2 cards change into 2 Digimon. 3. Button A controls the right card and button B controls the left card. After both cards stop, if evil Digimon appear on the screen, press the corresponding button. A round consists of 4 games. Game outcome is determined by the number of mistakes in a round.
NOTE: Press button C anytime during SLOT or CARD GAME to cancel and return to the main screen.

F - **JEU DE CARTES** – Appuie sur le bouton B pour jouer au jeu de cartes Digimon. 1. Appuie sur le bouton B : les deux cartes à l'écran commenceront à tourner. 2. Après quelques secondes, les deux cartes changent en 2 Digimon. 3. Le bouton A contrôle la carte de droite et le bouton B contrôle la carte de gauche. Il faut appuyer sur le bouton où apparaissent les Digimon maléfiques. Un round comprend 4 jeux. Le résultat du jeu est déterminé par le nombre d'erreurs dans un round.
NOTE : Appuie sur le bouton C à tout moment pendant le JEU MACHINE ou le JEU DE CARTES pour annuler et retourner à l'écran principal.

D - **KARTENSPIEL** – Drücke auf die Taste B um das Digimon Quick Match Kartenspiel zu spielen. 1. Drücke auf die Taste B und die 2 Karten auf dem Bildschirm beginnen sich zu drehen. 2. Nach einigen Sekunden verwandeln sich die 2 Karten in 2 Digimons. 3. Die Taste A kontrolliert die rechte Karte und die Taste B kontrolliert die linke Karte. Wenn nach dem Anhalten der beiden Karten der böse Digimon auf dem Bildschirm erscheint, drücke auf die entsprechende Taste. Eine Runde besteht aus 4 Spielen. Der Spielausgang hängt von der Anzahl der gemachten Fehler in einer Runde ab. **ANMERKUNG : Drücke auf die Taste C, um während dem SLOT Spiel oder dem CARD GAME (Kartenspiel) aufzuhören und zum Hauptbildschirm zurückzukehren.**

E - **CARD GAME** – Pulsa el botón B para jugar al Juego de Cartas Digimon. 1. Pulsa el botón B y las 2 cartas comenzarán a girar en la pantalla. 2. Después de unos segundos, las 2 cartas muestran a 2 Digimon. 3. El botón A controla la carta derecha y el B la izquierda. Después de que las 2 cartas se paren, si un Digimon malvado aparece en la pantalla, pulsa el botón correspondiente. Una ronda consta de 4 juegos. El resultado del juego se determina por el número de errores de cada ronda. **NOTA: Pulsa el botón C en cualquier momento durante SLOT o el JUEGO DE CARTAS para cancelar y regresar a la pantalla principal.**

NL - **KAARTSPEL** – Druk op knop B om het Digimon Quick Match kaartspel te spelen. 1. Druk op knop B : de beide kaarten op het scherm beginnen te draaien. 2. Na een paar seconden veranderen de 2 kaarten in 2 Digimons. 3. Knop A bedient de rechter kaart en knop B bedient de linker kaart. Als er nadat beide kaarten zijn gestopt een kwade Digimon op het scherm verschijnt, op de overeenstemmende knop drukken. Een ronde bestaat uit 4 spelen. De uitkomst van het spel wordt bepaald door het aantal fouten in een ronde.
NOTITIE: Druk op willekeurig welk moment op knop C tijdens het GOK- of KAARTSPEL om af te breken en terug te gaan naar het hoofdscherm.



GB - **MEDICAL** – Use this command to cure your Digimon when wounded in battle (see p. 17). Your Digimon's steps will not count if he is not given medical attention.

F - **MEDICAL** – Utilise cette commande pour guérir ton Digimon quand il est blessé au combat (voir p. 17). Les pas de ton Digimon ne compteront pas s'il ne reçoit pas de soins médicaux.

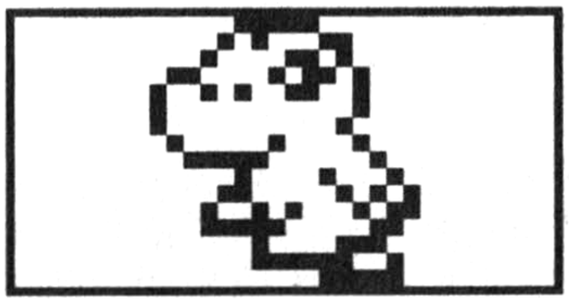
D - **BEHANDLUNG** – Benutze diesen Befehl um deinen Digimon zu verarzten wenn er im Kampf verletzt wurde (siehe S.17). Die einzelnen Stufen/Schritte deines Digimon's zählen nicht, wenn er nicht medizinisch betreut wird.

E - **MEDICAL** – Utiliza esta función para curar a tu Digimon después de un combate (ver p.17). No se contarán las etapas logradas si no le has prestado atención médica.

NL - **MEDICAL** – Gebruik dit commando om je Digimon te genezen als deze in de slag gewond is geraakt (zie blz. 17). De stappen van je Digimon tellen niet mee als hij niet medisch is verzorgd.

GB - **V.S.** — Digivice can be connected to another Digivice to battle with a friend (see p. 19).
F - **V.S.** — Un Digivice peut être connecté à un autre Digivice pour combattre avec un ami (voir p. 19).
D - **V.S.** — Das Digivice kann mit einem anderen Digivice verbunden werden, um mit einem Freund zu kämpfen (siehe S.19).
E - **V.S.** — El Digivice puede ser conectado a otro Digivice para luchar contra un amigo (ver p.19).
NL - **V.S.** — De Digivice kan aan een andere Digivice worden aangesloten om met een vriend te vechten (zie blz. 19).

WALK YOUR DIGIMON - PROMENER TON DIGIMON - MIT DEM DIGIMON SPAZIEREN PASEA A TU DIGIMON - JE DIGIMON LATEN LOPEN



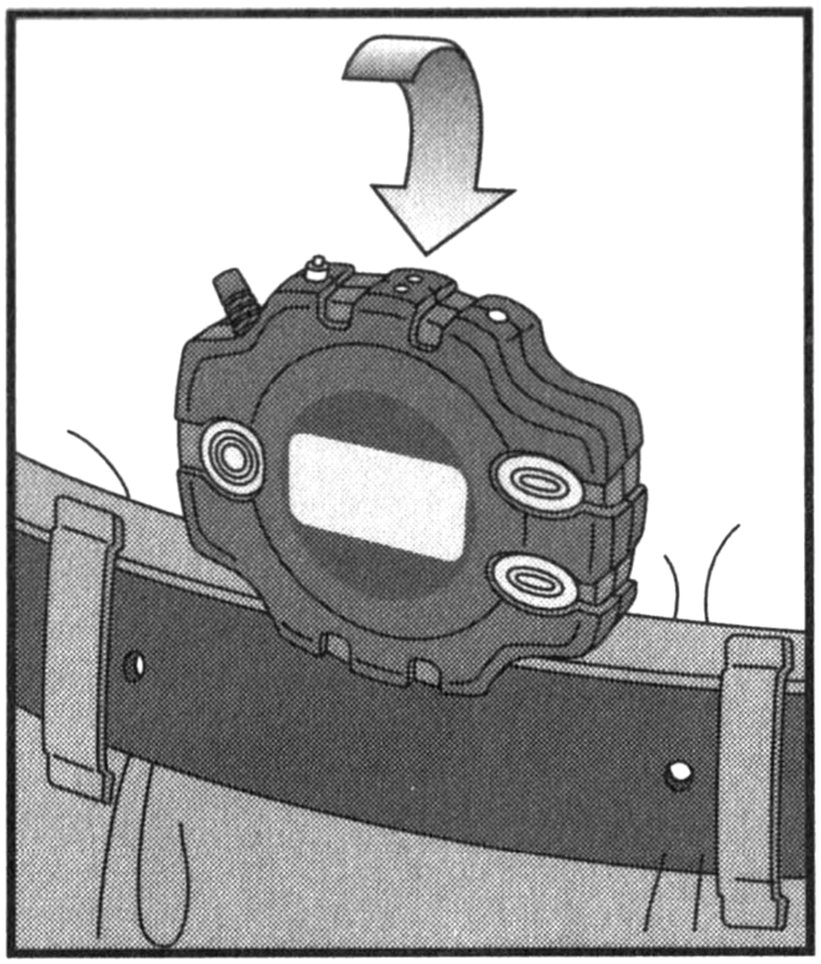
GB - After you select your good partner Digimon, you can walk him by attaching the Digivice to your belt and moving, or by shaking the Digivice. Your Digimon will start walking!
(NOTE: Make sure you attach the Digivice to your belt as shown below. Your steps may not match the steps of the Digimon. The screen will automatically go dark if no buttons are pressed for 3 minutes. Steps are counted even when the screen is not on. Press any button to turn on screen.)

F - Après avoir choisi ton bon partenaire Digimon, tu peux le faire marcher en attachant le Digivice à ta ceinture et en bougeant, ou en secouant le Digivice. Ton Digimon commencera à marcher!
(NOTE : Assure-toi d'attacher le Digivice à ta ceinture comme illustré ci-dessous. Il est possible que tes pas ne correspondent pas à ceux du Digimon. Si aucun bouton n'est actionné pendant 3 minutes, l'écran s'éteint. Le comptage de pas continue même quand l'écran n'est pas allumé. Appuie sur n'importe quel bouton pour rallumer l'écran).

D - Nachdem du deinen guten Digimon Partner ausgesucht hast, kannst du mit ihm spazieren gehen, indem du das Digivice an deinen Gürtel befestigst und bewegst, oder indem du das Digivice schüttelst. Dein Digimon beginnt zu gehen.
(ANMERKUNG : Das Digivice wie unten angegeben an deinen Gürtel schnallen. Deine Schritte sollten sich nicht an die des Digimon anpassen. Der Bildschirm wird automatisch leer, wenn keine Taste seit 3 Minuten bedient wurde. Die Schritte/Stufen werden gezählt, selbst wenn der Bildschirm nicht an ist. Drücke auf eine beliebige Taste um den Bildschirm anzuschalten).

E - ¡Después de seleccionar a tu mascota Digimon, puedes pasearle ajustando el Digivice a tu cinturón y moviéndote. Tu Digimon comenzará a caminar ! **(NOTA : Asegúrate de ajustar el Digivice a tu cinturón como se muestra. Tus pasos pueden no coincidir con los de tu Digimon. La pantalla quedará en blanco si ningún botón es pulsado durante 3 minutos. Los pasos se cuentan incluso si la pantalla no está encendida. Pulsa cualquier botón para encender la pantalla).**

NL - Nadat je je goede Digimon partner hebt gekozen kun je hem laten lopen door de Digivice aan je riem te hangen en te bewegen of door met de Digivice te schudden. Je Digimon begint te lopen!
(NOTITIE : Let erop dat je de Digivice aan je riem hangt zoals hieronder wordt aangegeven. Het is mogelijk dat jouw stappen niet overeenkomen met die van de Digimon. Als er gedurende 3 minuten op geen enkele knop wordt gedrukt, gaat het scherm uit. De stappen worden ook geteld als het scherm niet aan staat. Op willekeurig welke knop drukken om het scherm weer aan te zetten).



DIGIMON POWER - PUISSANCE DIGIMON - DIGIMON POWER / KRAFT FUERZA DIGIMON - DIGIMON POWER

GB - Digimon Power, or D-Power, refers to the number of power points you have.
F - La Puissance Digimon, ou Puissance-D, est déterminée par ton nombre de points.
D - Digimon Power, oder D-Power, bezieht sich auf die Anzahl der Power Punkte die du hast.
E - El Poder Digimon o D-Poder, está relacionado con el número de puntos de poder que tienes.
NL - Digimon Power, of D-Power verwijst naar het aantal power punten dat je hebt.

GB - DISTANCE – Press button B to view how many steps are needed to clear the current area.
F - DISTANCE – Appuie sur le bouton B pour voir combien de pas il faut pour franchir la zone actuelle.
D - DISTANCE - (Distanz/Abstand) – Drücke auf die Taste B um zu sehen wie viele Schritte/Stufen nötig sind, um das gegenwärtige Gebiet zu befreien.
E - DISTANCIA – Pulsa el botón B para ver cuantos pasos se necesitan para pasar la zona en que te encuentres.
NL - AFSTAND – Druk op knop B om te zien hoeveel stappen je nodig hebt om het huidige gebied vrij te maken.

GB - STEPS – Press button B again to view total steps taken by your Digimon. Press button B again to view Digimon Power.
F - PAS – Appuie à nouveau sur le bouton B pour voir le nombre de pas effectués par ton Digimon. Appuie encore sur le bouton B pour voir la Puissance Digimon.
D - STEPS - (Stufen/Schritte) – Drücke erneut auf die Taste B um die Gesamtanzahl der von deinem Digimon gemachten Schritte/Stufen zu sehen.
E - STEPS – Pulsa el botón B de nuevo, para ver los pasos totales que ha dado tu Digimon. Pulsa el botón B de nuevo para ver el poder de tu Digimon.
NL - STAPPEN – Druk weer op knop B om het totale aantal stappen dat je Digimon heeft gemaakt te zien. Druk weer op knop B om de Digimon Power te zien.

GB - DIGIMON POWER – Digimon Power is the power used for digivolving during battle. Every 100 steps taken by your Digimon earns 1 D-Power. If the Digimon's points fall too low, Digimon cannot digivolve (unless you are in a V.S. battle – see p. 19). Digimon Power will decrease after digivolving or losing a battle.
F - PUISSANCE DIGIMON – La PUISSANCE DIGIMON est la puissance utilisée pour digivolver pendant les combats. Ton Digimon gagne 1 Puissance-D tous les 100 pas qu'il franchit. Si le nombre de points du Digimon baisse trop fortement, il ne peut pas digivolver (sauf quand tu es dans un combat V.S – voir p. 19). La PUISSANCE DIGIMON baissera après avoir digivolué ou après avoir perdu une bataille.
D - DIGIMON POWER - (Kraft) – Digimon Power ist die Kraft, die gebraucht wird, um während eines Kampfes zu digivolven. Alle 100 Schritte/Stufen, die von deinem Digimon gemacht werden, werden mit 1D-POWER belohnt. Wenn die Punktanzahl des Digimon's zu niedrig wird, kann das Digimon nicht digivolven (ausser du bist in einem V.S. Kampf – siehe S.19). Die Digimon Power nimmt nach einem Digivolve oder nach einem verlorenen Kampf ab.
E - PODER DIGIMON – El Poder Digimon es la fuerza utilizada para la transformación durante el combate. 100 pasos dados por tu Digimon suponen 1 D-Power. Si los puntos Digimon caen demasiado bajo, tu Digimon no podrá Digitransformarse (al menos que estés en el combate V.S, - ver p.19). El poder Digimon disminuirá.
NL - DIGIMON POWER – De Digimon Power is de kracht die wordt gebruikt om tijdens de slag te digivolueren. Voor elke 100 stappen die je Digimon neemt win je 1 D-Power. Als het aantal punten van de Digimon te laag wordt, kan hij niet digivolueren (tenzij je in een V.S. slag bent verwikkeld – zie blz. 19). De Digimon Power neemt af nadat hij is gedigivolueerd of een slag heeft verloren.

GB - D-POWER
100 steps – add 1 D-Power
Digivolving – subtract 3 D-Power
Lost battle – subtract 2 D-Power
Digimon power can be saved up to 99 D-Power.

F - PUISSANCE-D
100 pas – ajouter 1 Puissance-D
Digivolver – soustraire 3 Puissance-D
Combat perdu – soustraire 2 Puissance-D
La Puissance-D peut être cumulée jusqu'à 99 Puissance-D.

D - D- POWER
100 Schritte/Stufen – addiere 1D-Power
Digivolving – subtrahiere 3 D-Power
Verlorener Kampf – subtrahiere 2 D-Power
Digimon Power kann bis zu 99 D-Power ansammeln.

E - D-POWER
100 pasos – añaden 1D-Power
Digitransformación – restan 3 D-Power
Combate perdido – resta 2 D-Power
Tu Digimon puede conseguir como máximo 99 D-Power.

NL - D-POWER
100 stappen – 1 D-Power erbij optellen
Digivolueren – 3 D-Power ervan aftrekken
Verloren slag – 2 D-Power ervan aftrekken
De Digimon Power kan worden opgeslagen tot 99 D-Power.

BATTLE - COMBAT - KAMPF - COMBATE - GEVECHT

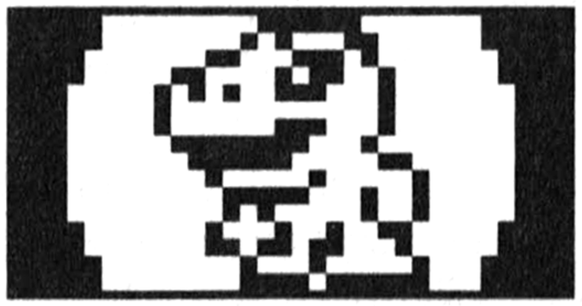
GB - While walking your Digimon, you will hear a beep, which means that an enemy Digimon is near. If your Digimon is ready for battle, enemy Digimon will approach. Press button A or B to start battle.

F - Pendant que tu marches avec ton Digimon, tu entendras un bip, qui indique qu'il n'y a pas de Digimon ennemi à proximité. Quand ton Digimon sera prêt pour la bataille, des Digimon ennemi approcheront. Appuie sur le bouton A ou B pour engager le combat.

D - Während du mit deinem Digimon spazierst, ertönt ein Signalton, der anzeigt, dass kein weiteres Digimon in der Nähe ist. Sobald dein Digimon für den Kampf bereit ist, nähert sich das gegnerische Digimon. Drücke auf die Taste A oder B um den Kampf zu beginnen.

E - Mientras paseas a tu Digimon, oirás un beep, eso significa que no hay pellgro. Tu Digimon estará preparado para el combate cuando el enemigo se acerque. Aprieta el botón A o B para empezar el combate.

NL - Terwijl je met je Digimon loopt, hoor je een biep, wat betekent dat er geen vijand Digimon in de buurt is. Als je Digimon klaar is voor het gevecht, zal de vijand dichterbij Digimon komen. Druk op knop A of B om het gevecht te starten.



Screen flashes when enemy is near!
L'écran clignote quand l'ennemi est proche !
Der Bildschirm blinkt wenn sich der Feind nähert !
¡La pantalla centellea cuando el enemigo está cerca!
Het scherm knippert als de vijand in de buurt is !

GB - Choose from the following battle commands: Fight, Digivolve, Party, or Escape.

F - Choisi parmi les commandes de combat suivants : Combat, Digivolver, Complice ou Fuite.

D - Wähle unter den folgenden Kampfkommandos : Fight, Digivolve, Party oder Escape.

E - Elige entre las siguientes funciones de lucha : Ataque, Digievolución, Party o Escape.

NL - Kies uit de volgende gevechtsorders : Gevecht, Digivolven, Partner of Vlucht.

GB - Battle commands will be shown when battle starts. Select command by pressing button A, then press button B to execute. The battle takes up to 3 turns. With each turn, a battle command can be selected.

F - Les commandes de combat apparaîtront quand la bataille commencera. Sélectionne une commande en appuyant sur le bouton A, puis appuie sur le bouton B pour exécuter. Le combat prend jusqu'à 3 tours. A chaque tour, une commande de combat peut-être sélectionnée.

D - Das Kampfkommando erscheint, wenn der Kampf beginnt. Auf die Taste A drücken, um das Kommando zu wählen. Anschliessend zur Ausführung auf die Taste B drücken. Der Kampf dauert bis zu 3 Runden. Bei jeder Runde kann ein Kampfkommando gewählt werden.

E - La función de Combate aparecerá cuando comience la batalla. Selecciona la función apretando el botón A. Aprieta el botón B para ejecutar.
El combate se compone de tres bazas. Podrás seleccionar una función de combate en cada baza.

NL - De gevechtsorders zullen worden getoond als het gevecht start. Kies een order door op knop A te drukken, en druk dan op knop B om deze uit te voeren. Het gevecht duurt tot 3 rondes. Bij iedere ronde kan een gevechtsorder geselecteerd worden.

Press A or B to start the battle.
Appuie sur A ou B pour engager le combat.
Auf die Taste A oder B drücken
um den Kampf zu beginnen.
Aprieta el botón A o B para empezar el combate.
Druk op A of B om het gevecht te starten.

GB - If you ignore the beep, or if you press the C button when an enemy Digimon appears, your Digimon will automatically lose the battle.

F - Si tu ignores le bip, ou si tu appuies sur le bouton C quand un Digimon ennemi apparaît, ton Digimon perdra automatiquement la bataille.

D - Wenn du nicht auf den Signalton achtest, oder wenn du auf die Taste C drückst wenn ein gegnerisches Digimon auftaucht, verliert dein Digimon automatisch den Kampf.

E - Si ignoras el beep o aprietas el botón C cuando aparezca un demonio Digimon, tu Digimon perderá automáticamente el combate.

NL - Als je niet op de biep let, of als je op knop C drukt wanneer de vijand Digimon verschijnt, zal je Digimon automatisch het gevecht verliezen.

FIGHT COMMAND - COMMANDE DE COMBAT - FLUGKOMMANDO
FUNCIÓN DE ATAQUE - VLIEGBEDIENING

GB - **FIGHT** – This selection tells your Digimon to start attacking the enemy. When this command is selected, **PUSH** will appear on screen.

F - **COMBAT** – Cette sélection indique à ton Digimon qu'il faut commencer à attaquer l'ennemi. Lorsque cette commande est sélectionnée, **PUSH (APPUIE)** apparaîtra sur l'écran.

D - **KAMPF** – Dieses Kommando sagt deinem Digimon, dass er den Feind angreifen soll . Bei Wahl dieses Kommandos erscheint **PUSH** auf dem Bildschirm.

E - **ATAQUE** – Esta función permite a tu Digimon liberar un ataque contra su enemigo. Cuando selecciones está función, la palabra **PUSH** aparecerá en la pantalla.

NL - **FGEVECHT** – Deze selectie vertelt je Digimon om de vijand aan te vallen. Wanneer deze order geselekteerd is, zal **PUSH (DRUK)** op het scherm verschijnen.

GB - Press button A repeatedly to help your Digimon. If you press A enough, your Digimon will succeed in damaging the enemy Digimon. If your help is not enough, your Digimon gets damaged. **(HINT: The faster you press the A button, the better your result!)**

F - Appuie à répétition sur le bouton A pour aider ton Digimon. Si tu appuies suffisamment sur A, ton Digimon réussira à endommager le Digimon ennemi. Si ton aide n'est pas suffisante, ton Digimon sera touché. **(CONSEIL : Plus vite tu appuieras sur le bouton A, meilleurs seront tes résultats).**

D - Drücke mehrmals auf die Taste A um deinem Digimon zu helfen. Wenn du lange genug auf die Taste A drückst wird dein Digimon das gegnerische Digimon bekämpfen. Wenn du nicht genügend hilfst, wird dein Digimon verletzt. **(HINWEIS: Je schneller du auf die Taste A drückst, um so besser ist dein Ergebnis).**

E - Aprieta el botón A repetidas veces para ayudar a tu Digimon. Si has apretado el botón A adecuadamente, tu Digimon saldrá victorioso. Si no es así, quedará dañado. **(NOTA : Cuanto más rápido aprietes el botón A, mejor).**

NL - Druk herhaaldelijk op knop A om je Digimon te helpen. Als je vaak genoeg op A drukt, zal je Digimon erin slagen om de vijand Digimon te verwonden. Als je niet genoeg helpt, wordt jouw Digimon verwond. **(HINT : Hoe sneller je op knop A drukt, hoe beter het resultaat).**

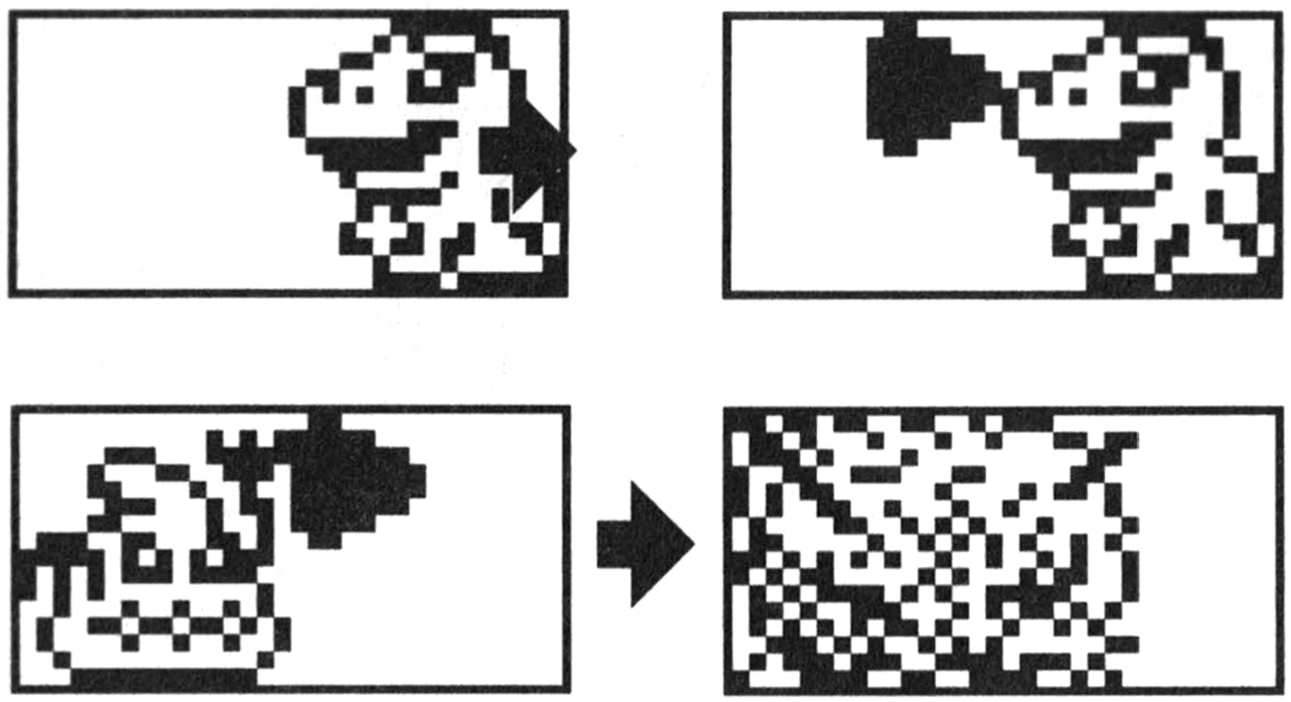
GB - You may have to battle an evil Digimon up to three times in a row to defeat him.

F - Tu peux avoir à combattre un Digimon maléfique jusqu'à trois fois de suite pour le battre.

D - Du musst manchmal in einer Runde bis zu drei Mal ein gegnerisches Digimon bekämpfen um ihn zu besiegen.

E - Deberás enfrentarte a tu enemigo más de tres veces por tanda para derrotarle.

NL - Het kan nodig zijn om tot drie keer achter elkaar met een slechte Digimon te vechten om hem te verslaan

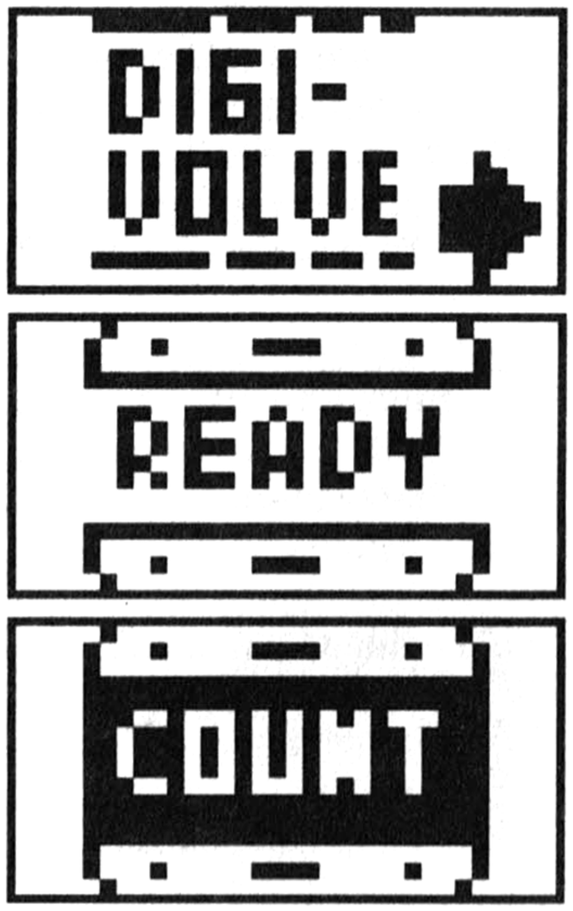


DIGIVOLVE - DIGIVOLVER - DIGIVOLVE - DIGIEVOLUCIÓN - DIGIVOLUEREN

GB - **DIGIVOLVE** – You will hear a beeping, then the screen will change from **READY** to **COUNT**. Shake the Digivice up and down to Digivolve. Your Digimon will successfully Digivolve if the Digivice is shaken right. Digivolving animation will appear on screen, then **PUSH** will appear. Press button A repeatedly to help your Digimon. If you do not successfully Digivolve, you will see the same Digimon on the screen and **PUSH** will appear.
(NOTE: More than 3 D-Power points are needed to Digivolve your Digimon. This command can not be selected if there is not enough Digimon Power. The Digivolve command has to be selected at the second turn in order to digivolve to a perfect stage Digimon. Then, shake Digivice up and down, and your Digimon may digivolve to the perfect stage!)

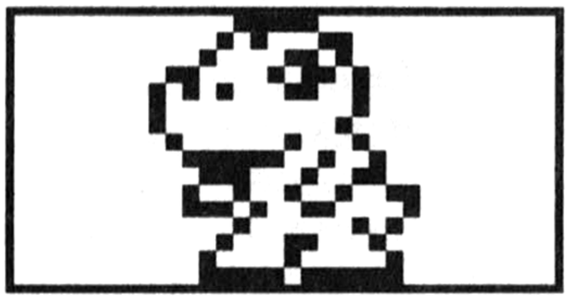
F - **DIGIVOLVER** – Tu entendras un bip, quand l'écran changera de " **READY to COUNT** " **(PRET à COMPTER)**. Secoue le Digivice verticalement pour Digivolver. Ton Digimon digivolvera avec succès si le Digivice est secoué correctement. L'animation Digivolve apparaîtra sur l'écran, puis **PUSH (APPUIE)** apparaîtra. Appuie à répétition sur le bouton A pour aider ton Digimon. Si tu ne digivolves pas avec succès, tu verras le même Digimon sur l'écran et **PUSH (APPUIE)** apparaîtra.
(NOTE :- Plus de 3 points Puissance-D sont nécessaires pour Digivolver ton Digimon. Cette commande ne peut pas être sélectionnée s'il n'y a pas assez de Puissance Digimon. La commande Digivolver doit être sélectionnée au deuxième tour afin de Digivolver vers une phase Digimon parfaite. Puis, secoue le Digivice verticalement, et ton Digimon peut digivolver à la phase parfaite !)

D - **DIGIVOLVE** – Ein Signalton ertönt, wenn der Bildschirm von **READY** (startklar) in **COUNT** (zählen) wechselt. Das Digivice von oben nach unten schütteln, um zu digivolven. Dein Digimon wird erfolgreich digivolven, wenn der Digivice richtig geschüttelt wird. Die Digivolveanimation erscheint auf dem Bildschirm, anschliessend **PUSH** drücken. Drücke wiederholt auf die Taste A, um deinem Digimon zu helfen. Wenn du nicht erfolgreich digivolvst, wirst du das gleiche Digimon auf dem Bildschirm sehen und **PUSH** erscheint.
(ANMERKUNG :- Mehr als 3-D Power Punkte sind nötig um das Digimon zu digivolven. Dieses Kommando kann nicht gewählt werden, wenn nicht genügend Digimon Power vorhanden ist. Das Digivolvekommando muss in der zweiten Runde gewählt werden, um zu einen perfekten " Etappendigimon " zu digivolven. Den Digivice von oben nach unten schütteln, damit dein Digimon zum perfekten Etappendigimon digivolvt!)



Shake!
Secoue !
Schütteln !
¡Sacude!
Schud !

E - **DIGIEVOLUCIÓN** – Oirás un beep cuando la pantalla cambie de **READY (preparado)** a **COUNT (acción)**. Sacude entonces tu Digivice arriba y abajo para Digievolucionar. Tu Digimon Digievolucionará si lo has hecho correctamente. La imagen de Digievolución y la palabra **PUSH** aparecerán en pantalla. Aprieta el botón A repetidamente para ayudar a tu Digimon. Si no has Digievolucionado correctamente, verás en pantalla al mismo Digimon y de nuevo la palabra **PUSH**.
(NOTA:- Se necesitan más de 3-D Puntos Power para Digievolucionar a tu Digimon. No podrás seleccionar esta función si tu Digimon no tiene la suficiente energía. La función de Digievolución debe ser seleccionada en el segundo turno para asegurarte de que tu Digimon pasa a un nivel óptimo. ¡Sacude tu Digivice arriba y abajo y tu Digimon pasará al siguiente nivel!



NL - **DIGIVOLVEN** – Je zal een biep horen, als het scherm verandert van **READY to COUNT (KLAAR om te TELLEN).** Schud de Digivice op en neer om te Digivolven. Je Digimon zal met succes Digivolven als de Digivice correct wordt geschud. Er verschijnt een Digivolve animatie op het scherm, en dan verschijnt **PUSH (DRUK)**. Druk herhaaldelijk op knop A om je Digimon te helpen. Als je niet met succes Digivolft, zal je dezelfde Digimon op het scherm zien en verschijnt **PUSH (DRUK)**.
(OPMERKING:- Er zijn meer dan 3-D Power punten nodig om je Digimon te Digivolven. Deze order kan niet worden geselecteerd als er niet genoeg Digimon Power is. De Digivolven order moet geselecteerd worden tijdens de tweede ronde om naar een perfecte Digimon status te Digivolven. Schud dan de Digivice op en neer, en je Digimon kan naar de perfecte status digivolven !)

PARTY DIGIMON - COMPLICE - DIGIMON PARTY - PARTY DIGIMON - DIGIMON PARTIJ

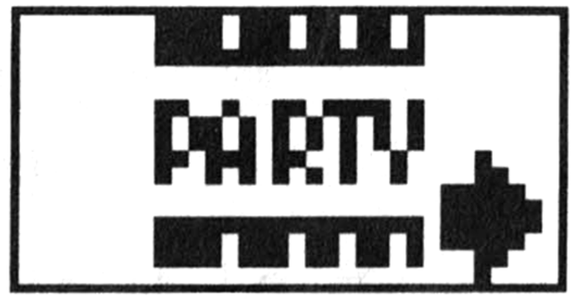
GB - **PARTY** – This command allows you to choose a different Digimon to battle. Press button A to switch your Digimon, then button B to select. **PUSH** will appear on the screen. Press button A repeatedly to help your Digimon.

F - **COMPLICE** – Cette commande te permet de choisir un Digimon différent pour combattre. Appuie sur le bouton A pour changer ton Digimon, puis sur le bouton B pour sélectionner. **PUSH (APPUIE)** apparaîtra sur l'écran. Appuie à répétition sur le bouton A pour aider ton Digimon.

D - **PARTY** – Dieses Kommando erlaubt dir, einen anderen Digimon zu wählen, um zu kämpfen. Drücke auf die Taste A, um deinen Digimon zu wechseln; anschliessend zum Wählen auf die Taste B drücken. **PUSH** erscheint auf dem Bildschirm.Drücke mehrmals auf die Taste A um deinem Digimon zu helfen.

E - **PARTY** – Esta función te permite elegir entre distintos Digimon para luchar. Pulsa el botón A para observar los Digimon. Pulsa el botón B para seleccionar. La palabra **PUSH** aparecerá en la pantalla. Pulsa el botón A repetidamente para ayudar a tu Digimon

NL - **PARTNER** – Deze order geeft je de mogelijkheid om een andere Digimon te kiezen voor het gevecht. Druk op knop A om je Digimon te veranderen, dan op knop B om te selecteren. **PUSH (DRUK)** zal op het scherm verschijnen. Druk herhaaldelijk op knop A om je Digimon te helpen.



GB - This command can not be selected if other Digimon are not joined. A previous Digimon cannot be selected if the Digimon has already been switched once.

F - Cette commande ne peut pas être sélectionnée si aucun Digimon n'est associé. Un Digimon précédent ne peut pas être sélectionné si le Digimon a déjà été changé une fois.

D - Dieses Kommando kann nicht gewählt werden, wenn nicht ein anderer Digimon vorhanden ist. Ein vorhergehender Digimon kann nicht gewählt werden, wenn der Digimon schon einmal gewechselt hat.

E - No podrás utilizar esta función si no se ha seleccionado algún Digimon. Una vez hayas seleccionado tu Digimon tendrás que continuar con él hasta el final.

NL - Deze order kan niet worden geselecteerd als er geen andere Digimon beschikbaar is. Een voorgaande Digimon kan niet worden geselecteerd als de Digimon al eens veranderd is.

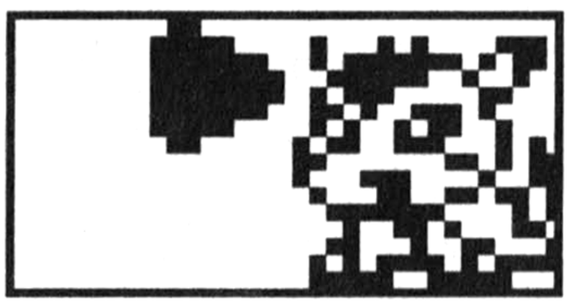
GB - After a battle, the last Digimon used will appear on the screen. Press button B at the **STATES** command screen to change Digimon.

F - Après une bataille, le dernier Digimon utilisé apparaîtra sur l'écran. Appuie sur le bouton B sur l'écran commande **STATES (ETATS)** pour changer ton Digimon.

D - Nach einem Kampf erscheint der letzte benutzte Digimon auf dem Bildschirm. Drücke auf die Taste B auf dem **STATES** Kommando Bildschirm, um den Digimon zu wechseln.

E - Después del combate, aparecerá en pantalla el último Digimon que hayas utilizado. Pulsa el botón B en la función **STATES** para cambiar de Digimon.

NL - Na een gevecht zal de laatst gebruikte Digimon op het scherm verschijnen. Druk op knop B op het **STATUS** order scherm om de Digimon te veranderen.



ESCAPE - FUITE - SPIELUNTERBRECHUNG - ESCAPE - VLUCHTEN

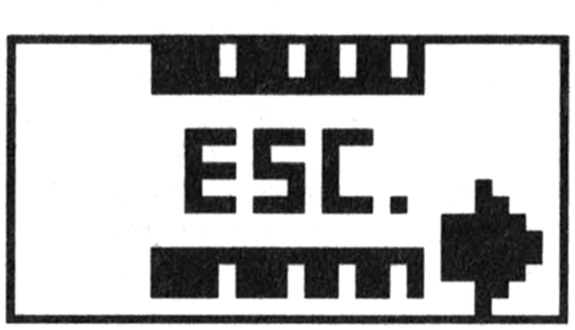
GB - **ESC.** – Use this command to escape from a battle.
This will return you to the main screen without battling.
Your Digimon may get injured in the escape.

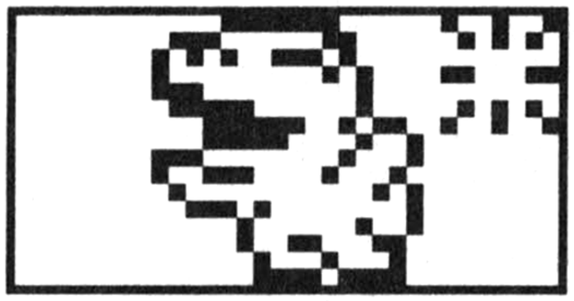
F - **ESC. (FUITE)** – Utilise cette commande pour fuir un combat.
Tu retourneras à l'écran principal sans combattre.
Ton Digimon peut être blessé pendant la fuite.

D - **ESC.** – Benutze dieses Kommando um den Kampf zu beenden.
Dies erlaubt dir, ohne zu kämpfen auf den Hauptbildschirm zurückzukehren.
Dein Digimon wird eventuell beim Aussteigen verletzt.

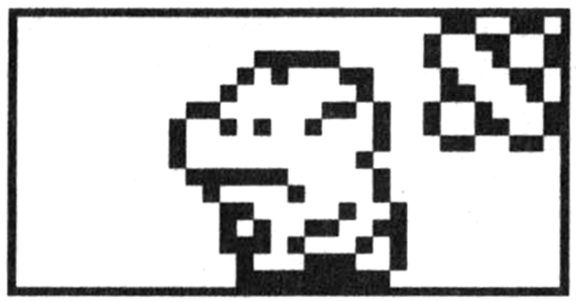
E - **ESC.** – Utiliza esta función para abandonar el combate.
Te hará regresar a la pantalla principal sin haber luchado.
Es posible que tu Digimon quede dañado durante la huida.

NL - **VLUCHT** – Gebruik deze order om een gevecht te ontvluchten.
Hierdoor keer je terug naar het hoofdscherm zonder gevecht.
Je Digimon kan verwond raken in de vlucht.





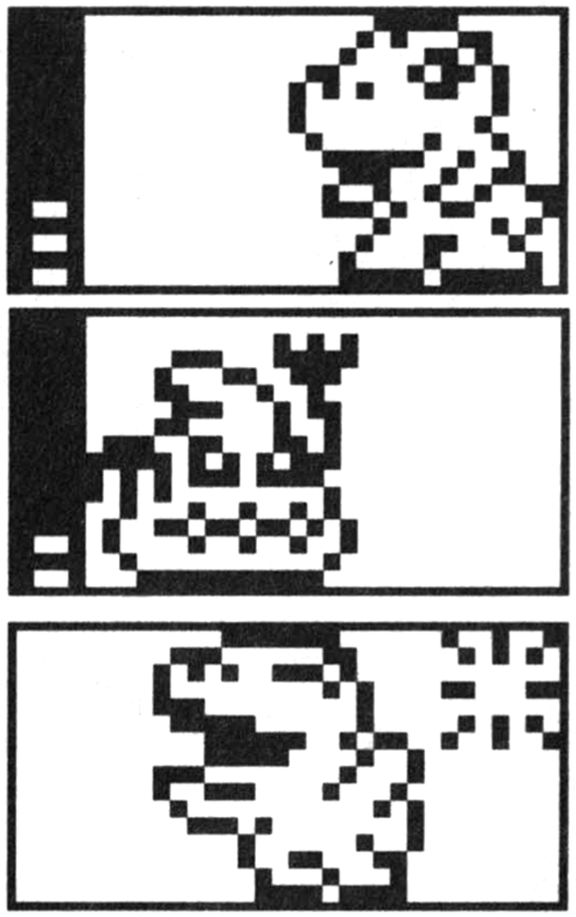
Success! Or...
Gagné ! Ou...
Erfolg ! Oder...
¡Exito! O...
Succes ! Of...



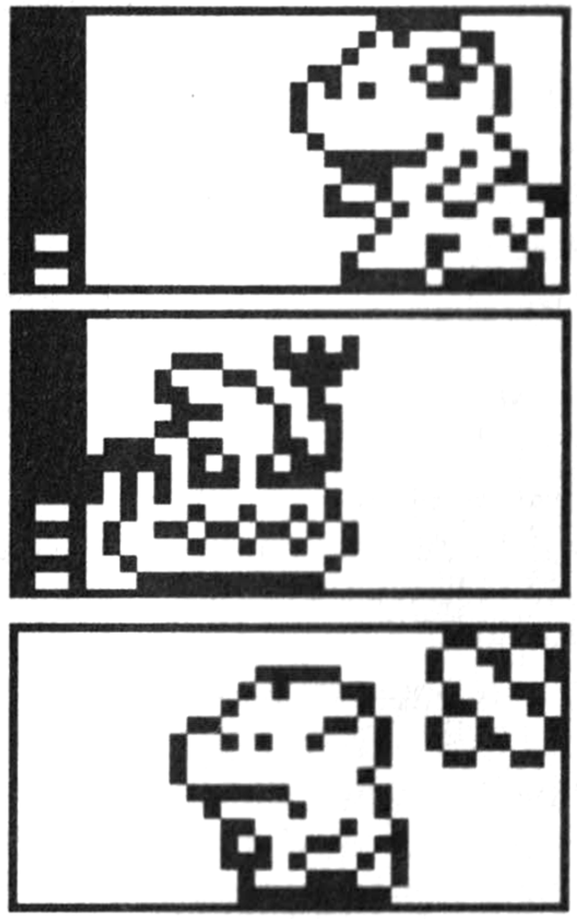
Failure...
Perdu...
Versagen...
Fracaso...
Fout...

RESULT - RESULTAT - RESULTAT - DESENLACE - RESULTAAT

GB - **RESULT** – You can win a battle by either: (1) bringing the enemy's **LIFE** gauge to 0, or (2) having the same or a higher **LIFE** gauge than the enemy.
F - **RESULTAT** – Tu peux gagner une bataille soit (1) en ramenant le niveau de **LIFE (VIE)** de l'ennemi à 0, soit (2) en ayant un niveau de **LIFE (VIE)** égal ou supérieur à celui de l'ennemi.
D - **RESULT** – Du kannst einen Kampf gewinnen, indem du entweder (1) die **Lebenserwartung (LIFE)** deines Feindes auf 0 bringst, oder (2) indem du die gleiche oder eine höhere **Lebenserwartung (LIFE)** als dein Feind hast.
E - **DESENLACE** – Ganarás el combate, 1) bien dejando la barra de **vida (LIFE)** del enemigo a (0), o 2) bien terminando con igual o mayor barra de **vida (LIFE)** que el enemigo.
NL - **RESULTAAT** – Je kan een gevecht winnen door of (1) de **LIFE (LEVENS)** meter van de vijand naar 0 te brengen, of (2) door dezelfde of een hogere **LIFE (LEVENS)** meter dan de vijand te hebben.



Meter on the left shows Digimon has more life power than the enemy.
Le compteur à gauche indique que le Digimon a plus de puissance vie que l'ennemi.
Der linke Zähler zeigt an, wenn der Digimon mehr Lebenspower hat als der Feind.
El indicador de la izquierda de la pantalla apunta que tu Digimon tiene más energía que el enemigo.
De meter aan de linkerkant toont dat de Digimon meer leven power heeft dan de vijand.



Meter on the left shows Digimon has less life power than the enemy.
Le compteur à gauche indique que le Digimon a moins de puissance vie que l'ennemi.
Der linke Zähler zeigt an, wenn der Digimon weniger Lebenspower hat als der Feind.
El indicador de la izquierda de la pantalla apunta que tu Digimon tiene menos energía que el enemigo.
De meter aan de linkerkant toont dat de Digimon minder leven power heeft dan de vijand.

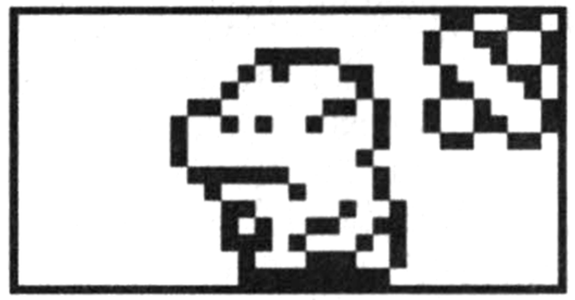
GB - **PARTY DIGIMON** – If you win the battle, any party Digimon captured by the enemy may appear on the screen. Press button A to see if you can rescue them.
F - **DIGIMON COMPLICE** – Si tu gagnes la bataille, un Digimon complice capturé par l'ennemi peut apparaître sur l'écran. Appuie sur le bouton A pour voir si tu peux le sauver.
D - **PARTY DIGIMON** – Wenn du den Kampf gewinnst, können die vom Feind gefangenen Party Digimons auf dem Bildschirm erscheinen. Drücke auf die Taste A um zu sehen, ob du sie befreien kannst.
E - **PARTY DIGIMON** – Si ganas el combate, cualquier Party Digimon capturado por el enemigo puede aparecer en pantalla. Aprieta el botón A para ver si puedes rescatarlo.
NL - **PARTNER DIGIMON** – Als je het gevecht wint, kan er een gevangen genomen partner op het scherm van de vijand verschijnen. Druk op knop A om te zien of je hem kan redden.

MEDICAL - MEDICAL - BEHANDLUNG - CURA - MEDISCH

GB - **MEDICAL** – Party Digimon will get injured and not walk under the following conditions:

- Losing a battle
- Ignoring the beep sound when an enemy appears
- Button C is pressed when enemy appears
- Selecting **ESC.** during a battle

Your Digimon will lose D-Power, and steps will be added if he gets injured. Press button A for the **MEDICAL** command and button B to cure him and return to the main screen.
**(NOTE: Steps will not be counted if a Digimon is injured.
Other commands can not be selected at this time.)**



**Digimon lost the battle and needs a cure.
Le Digimon a perdu la bataille et a besoin d'être soigné.
Der Digimon hat den Kampf verloren und braucht ärztliche Betreuung.
Digimon ha perdido el combate y necesita atención.
Digimon heeft het gevecht verloren en moet verzorgd worden.**

F - **MEDICAL** – Les Digimon complices seront blessés et ne marcheront pas dans les conditions suivantes :

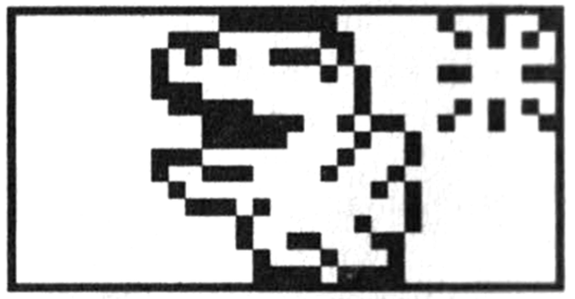
- En perdant une bataille
- En ignorant le bip quand un ennemi apparaît
- Quand le bouton C est appuyé lorsque l'ennemi apparaît
- Quand **ESC (FUITE)** est sélectionné pendant la bataille.

Ton Digimon perdra de la Puissance-D et des pas seront ajoutés s'il est blessé. Appuie sur le bouton A pour la commande **MEDICAL** et sur le bouton B pour le soigner et retourner à l'écran principal.
**(NOTE : Les pas ne seront pas comptés si un Digimon est blessé.
D'autres commandes ne peuvent pas être sélectionnées pendant ce temps).**

D - **MEDICAL** – Der Party Digimon wird verletzt und kann, unter den folgenden Bedingungen, nicht funktionieren:

- Nach einem verlorenen Kampf
- Wenn der Signalton nicht beachtet wird sobald ein Feind naht
- Wenn auf die Taste C gedrückt wird, wenn der Feind erscheint
- Wenn während eines Kampfes auf **ESC.** gedrückt wird.

Dein Digimon verliert D-Power und zusätzliche Schritte/Stufen werden hinzugefügt, wenn er verletzt wird. Drücke auf die Taste A für das **MEDICAL** Kommando und auf die Taste B, um ihn zu verarzten und um auf den Hauptbildschirm zurückzukehren..
ANMERKUNG: Schritte/Stufen werden nicht gezählt, wenn ein Digimon verletzt ist. Andere Kommandos können dann nicht ausgeführt werden).



**Cured Digimon!
Digimon soigné
Behandelter Digimon
Digimon curado
Verzorgde Digimon**

E - **CURA** – Tu Party Digimon quedará dañado y no andará bajo las siguientes condiciones :

- Si pierde un combate.
- Si ignoras el beep cuando aparece el enemigo.
- Si pulsas el botón C cuando el enemigo aparece.
- Si seleccionas **ESC.** durante el combate.

Tu Digimon perderá D-Power y se le añadirán pasos si resulta herido. Aprieta el botón A para utilizar la función de cura y el botón B para tratarle y regresar a la pantalla principal.
(NOTA: No se contarán los pasos mientras tu Digimon está herido. Durante este momento no podrás seleccionar otras funciones).

NL - **MEDISCH** – De Partner Digimon wordt verwond en kan niet lopen onder de volgende omstandigheden:

- Bij het verliezen van een gevecht
- Bij het niet letten op de biep als er een vijand aankomt
- Als er op knop C wordt gedrukt als de vijand eraan komt
- Als **VLUCHT** geselecteerd wordt tijdens een gevecht.

Je Digimon zal D-Power verliezen en er zullen stappen worden toegevoegd als hij gewond raakt. Druk op knop A voor de **MEDISCH** order en op knop B om hem te genezen en terug te keren naar het hoofdscherm.
(OPMERKING : De stappen worden niet geteld als een Digimon gewond is. Er kunnen geen andere orders worden geselecteerd op dat moment).

BATTLE VERSUS BOSS - COMBAT CONTRE UN BOSS - KAMPF GEGEN DEN BOSS COMBATE VS BOSS - GEVECHT TEGEN BOSS

GB - After fighting evil Digimon and clearing all steps in your area, a Boss Digimon will appear on the screen. This battle can take up to 5 turns. Use the same battle strategy as all other battles. You have cleared the area after you win the battle with the Boss Digimon. You may proceed to the next area.
(NOTE: A Boss Digimon is stronger than an ordinary Digimon.)

F - Après avoir combattu des Digimon maléfiques et effectué tous les pas dans ta zone, un Boss apparaîtra sur l'écran. Cette bataille peut prendre jusqu'à 5 tours. Utilise la même stratégie de bataille que pour toutes les autres batailles. Tu as libéré la zone quand tu as gagné la bataille contre le Boss. Tu peux passer à la zone suivante.
(NOTE : Un Boss est plus fort qu'un Digimon ordinaire).

D - Nachdem der böse Digimon geschlagen ist und alle Schritte/Stufen in deinem Gebiet gemacht wurden, erscheint ein Digimon Boss auf dem Bildschirm. Dieser Kampf kann bis zu 5 Runden dauern. Benutze die gleiche Kampfstrategie wie für die anderen Kämpfe. Du hast das Gebiet befreit, wenn du den Kampf mit dem Digimon Boss gewonnen hast. Du kannst somit zum nächsten Gebiet übergehen.
(ANMERKUNG : Ein Digimon Boss ist stärker als ein gewöhnlicher Digimon).

E - Después de luchar contra un demonio Digimon y habiendo superado todos los pasos de tu zona, un Señor Digimon aparecerá en pantalla. Este combate puede llevarte a más de 5 rondas. Utiliza la misma estrategia que en otros combates. Habrás pasado la zona si vences al Señor Digimon. Ya puedes pasar al siguiente nivel.
(NOTA : Un Señor Digimon es más poderoso que cualquier Digimon normal).

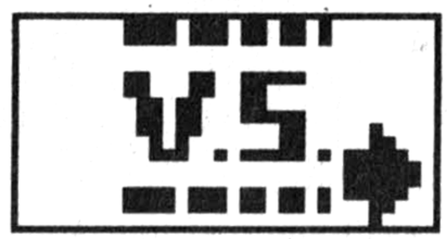
NL - Na tegen de kwade Digimon's te hebben gevochten en alle stappen in jouw zone te hebben vrijgemaakt, verschijnt er een Boss Digimon op het scherm. Dit gevecht kan tot 5 rondes duren. Gebruik dezelfde gevechtsstrategie als voor alle andere gevechten. Je hebt de zone vrijgemaakt nadat je het gevecht tegen de Boss Digimon hebt gewonnen. Je kunt nu overgaan op de volgende zone.
(OPMERKING : Een Boss Digimon is sterker dan een gewone Digimon).

V.S. - V.S. - .V.S. - V.S. - V.S.

GB - V.S. COMMAND – You can battle a friend by connecting Digivices.
F - COMMANDE V.S. – Tu peux combattre contre un ami en connectant 2 Digivices.
D - V.S. KOMMANDO – Du kannst mit einem Freund kämpfen, indem Digivices verbunden werden.
E -FUNCIÓN V.S. – Podrás luchar contra un amigo uniendo los Digivices.
NL - V.S. ORDER – Je kan tegen een vriend vechten door Digivices op elkaar aan te sluiten.

1. GB - Press button A to bring up **V.S.** on screen, then press B to select.*
   F - Appuie sur le bouton A pour faire apparaître **V.S**. sur l'écran, puis appuie sur B pour sélectionner*
   D - Drücke auf die Taste A damit **V.S**. auf dem Bildschirm erscheint, drücke anschliessend auf die Taste B um zu wählen*
   E - Aprieta el botón A para que aparezca **V.S** en pantalla. Aprieta B para seleccionar*
   NL - Druk op knop A om **V.S**. op het scherm te tonen, druk dan op B om te selecteren*
2. GB - When **COUNT** appears on screen, after **READY**, shake the Digivice up and down. The success of your character's Digivolving depends on how you have shaken the Digivice.
   F - Après que **READY (PRET)** soit apparu à l'écran, secoue le Digivice verticalement quand **COUNT (COMPTER)** s'affiche. Le succès de la Digivolution de ton personnage dépend de la manière dont tu as secoué ton Digivice.
   D - Wenn nach **READY " COUNT "** auf dem Bildschirm erscheint, schüttel den Digivice von oben nach unten. Der Erfolg deines Digivolving hängt davon ab, wie du den Digivice geschüttelt hast.
   E - Cuando **COUNT** aparezca en pantalla después de **READY**, sacude tu Digivice arriba y abajo. El éxito de la Digievolución depende de la manera en que hayas sacudido tu Digivice.
   NL - Wanneer **COUNT (TELLEN)** op het scherm verschijnt na **READY (KLAAR)**, de Digivice op en neer schudden. Het succes van het digivolven van je personage hangt af van hoe je de Digivice schudt.
3. GB - When **CONNECT** appears on screen, connect two Digivices by touching them together at their connector points. Press button B on either Digivice until **OK** appears. Pull devices apart.
   (NOTE: If ERROR appears on screen after separation of Digivices, repeat steps 1-2.)
   F - Quand **CONNECT (CONNECTE)** apparaît sur l'écran, connecte les deux Digivices en les joignant à leurs points de connections. Appuie sur le bouton B sur l'un ou l'autre des Digivices jusqu'à ce que OK apparaisse. Séparez vos 2 Digivies.
   (NOTE : Si ERROR (ERREUR) apparaît sur l'écran après avoir séparé les Digivices, répète les étapes 1 et 2).
   D - Wenn **CONNECT** auf dem Bildschirm erscheint, verbinde zwei Digivices, indem du sie miteinander an ihrem Verbindungsteil berührst. Die Taste B auf beiden Digivices drücken bis OK erscheint. Trenne die beiden Digivices.
   (ANMERKUNG : Wenn nach der Trennung der Digivices ERROR auf dem Bildschirm erscheint, wiederhole Schritt 1-2).
   E - Cuando **CONNECT** aparezca en pantalla, conecta los dos Digivices uniéndoles por los polos de conexión. Aprieta el botón B de cada Digivice hasta que aparezca OK. Separa los Digivices.
   NOTA: Si aparece ERROR en pantalla después de separar los Digivices, repite los pasos 1-2).
   NL - Wanneer **CONNECT (AANSLUITEN)** op het scherm verschijnt, twee Digivices aansluiten door ze elkaar te laten raken aan hun aansluitpunten. Druk op knop B van één van de twee Digivices totdat OK verschijnt. Trek de apparaten uit elkaar.
   OPMERKING : Als er FOUT verschijnt op het scherm na de scheiding van de Digivices, de stappen 1-2 herhalen).
4. GB - Battle will start automatically on both Digivices. First Digimon to win four rounds wins the battle!**
   F - La bataille commencera automatiquement sur les deux Digivices. Le premier Digimon qui gagne quatre tours gagne la bataille !**
   D - Der Kampf beginnt auf beiden Digivices automatisch. Der Digimon, der zuerst vier Runden gewinnt, hat den Kampf gewonnen !**
   E - ¡El combate comenzará automáticamente entre los dos Digivices. El primer Digimon que gane 4 bazas ganará el combate!**
   NL - Het gevecht start automatisch op beide Digivices. De eerste Digimon die vier rondes wint, wint het gevecht !**

* GB - **When connecting Digivice to Original Digimon Virtual Pet, press button A to select.**
** GB - **Battle may consist of up to four rounds.**
* F - **Quand tu connectes le Digivice au Digimon Animal Virtuel Original, appuie sur le bouton A pour sélectionner.**
** F - **La bataille peut comprendre jusqu'à quatre tours.**
* D - **Drücke auf die Taste A um zu wählen, wenn der Digivice mit dem originalen, virtuellen Digimon " Kumpel " verbunden wird.**
** D - **Der Kampf kann bis zu vier Runden dauern.**
* E - **Si conectas tu Digivice a la Clásica Mascota Virtual Digimon, aprieta el botón A para seleccionar.**
** E - **El combate consistirá en más de 4 rondas.**
* NL - **Wanneer je de Digivice aansluit op het Originele Virtuele Digimon Dier, op knop A drukken om te selecteren.**
** NL - **Het gevecht kan bestaan uit vier rondes.**



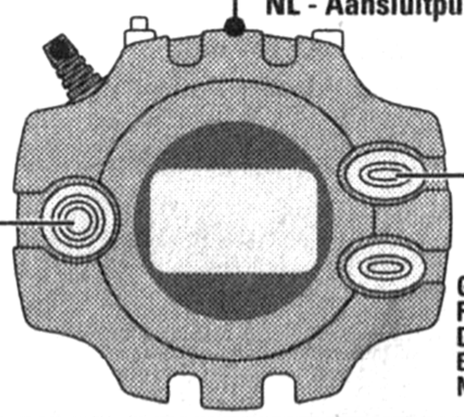
Select V.S. screen!
Ecran pour sélectionner V.S. !
Wähle V.S. Bildschirm !
¡Selecciona V.S!
Selecteer V.S. scherm !

Ready to shake!
Prêt à secouer !
Zum Schütteln bereit !
¡Preparado para sacudir!
Klaar om te schudden !

Shake your Digivice!
Secoue ton Digivice !
Schüttel deinen Digivice !
¡Sacude tu Digivice!
Schud je Digivice !

Connect to a friend's Digivice!
Connecte ton Digivice à celui d'un ami !
Sich mit einem anderen Digivice verbinden !
¡Conecta tu Digivice al de un amigo!
Sluit aan op de Digivice van een vriend !

GB - Connectors (to battle with other Digivices)
F- Connecteurs (pour combattre avec d'autres Digivices)
D - Verbindungsteile (um mit anderen Digivices zu kämpfen)
E - Polos de conexión (para luchar contra otros Digivices)
NL - Aansluitpunten (om te vechten met andere Digivices)



GB - A Button / Select
F- Le Bouton A / Sélectionne
D - Taste A / Select - Wählen
E - A Botón /Seleccionar
NL - A Knop / Selecteren

GB - B Button / Execute
F- Le Bouton B / Exécute
D - Taste B /Execute - Ausführen
E - B Botón /Ejecutar
NL - B Knop /Uitvoeren

GB - If you connect to the other Digivice correctly, OK will appear on screen.
F- Si tu te connectes correctement sur l'autre Digivice, OK apparaîtra sur l'écran.
D - Wenn du korrekt mit den anderen Digivices verbunden bist, erscheint OK auf dem Bildschirm.
E - Si te has conectado al otro Digivice correctamente, OK aparecerá en pantalla.
NL - Als je op de juiste manier op de andere Digivice aansluit, verschijnt er OK op het scherm.

POWER SAVE - ÉCONOMIE D'ÉNERGIE - KRAFT/STROM SPAREN
AHORRO DE ENERGÍA - ENERGIEBESPARING

GB - **IMPORTANT:** If you do not activate your Digivice for a long time, your Digimon will go into hibernation to save energy. The Digivice screen will go dark.

To wake up your Digimon, press any button on your Digivice. Your Digimon will return to the main screen ready to play!

F - **IMPORTANT :** Si tu n'actives pas ton Digivice pendant un certain temps, ton Digimon partira en hibernation pour économiser de l'énergie. L'écran du Digivice deviendra noir.
Pour réveiller ton Digimon, appuie sur n'importe quel bouton du Digivice. Ton Digimon retournera à l'écran principal, prêt à jouer !

D - **WICHTIG :** Wenn du deinen Digivice lange nicht benutzt, macht dein Digimon einen Winterschlaf, um Energie zu sparen. Der Bildschirm des Digivice wird dunkel.

Drücke auf irgendeine Taste, um deinen Digimon zu wecken. Dein Digimon erscheint auf dem Hauptbildschirm zum Spielen !

E - **IMPORTANTE :** Si no utilizas tu Digivice durante algún tiempo, tu Digimon entrará en un estado de letargo para ahorrar energía. La pantalla de tu Digivice se volverá oscura.

¡Para despertar a tu Digimon de su letargo, aprieta cualquier botón de tu Digivice. Tu Digimon regresará a la pantalla preparado para luchar!

NL - **BELANGRIJK:** Als je Digivice gedurende lange tijd niet geactiveerd is, gaat je Digimon in winterslaap om energie te besparen. Het scherm van de Digivice wordt zwart.

Om je Digimon wakker te maken, op een knop op je Digivice drukken. Je Digimon keert terug naar het hoofdscherm klaar om te spelen !

NOTES - NOTES - ANMERKUNGEN - NOTAS - NOTITIES

BANDAI® Ref. 3995

DIGITAL DIGIMON MONSTERS

- **Choose your favourite Digimon to be your personal Digital Monster!**
- **Choisis ton Digimon favori pour qu'il devienne ton Monstre Digital Personnel !**
- **Wähle deinen Lieblingsdigimon zu deinem persönlichen Digitalmonster!**
- **¡Elige tu Digimon preferido como Mascota Virtual!**
- **Kies je lievelings-Digimon om jouw persoonlijke Digitale Monster te zijn !**

- **Attach DIGIVICE to your belt and he walks with you!**
- **Attache ton DIGIVICE à ta ceinture pour qu'il se promène avec toi !**
- **Befestige den DIGIVICE an deinen Gürtel und er geht mit dir spazieren !**
- **¡Acopla tu DIGIVICE al cinturón y camina con él!**
- **Maak de DIGIVICE vast aan je riem en hij loopt met je mee !**

- **When an evil Digimon appears, DIGIVOLVE your Digital Monster to the next level of power!**
- **Quand un Digimon maléfique apparaît, DIGIVOLVE ton Monstre Digital jusqu'au niveau de puissance supérieur !**
- **Wenn ein böser Digimon erscheint, DIGIVOLVE dein Digitalmonster zum nächst höheren Powerniveau!**
- **¡Cuando aparezca un Demonio Digimon, DIGITRANSFORMA a tu Digimon en un Nivel Superior para vencerle!**
- **Wanneer er een kwade Digimon verschijnt, je Digitale Monster DIGIVOLVEN naar het volgende power niveau !**

- **Connect with a friend's DIGIVICE to battle!**
- **Connecte-toi avec le DIGIVICE d'un ami pour combattre !**
- **Verbinde dich mit einem anderen DIGIVICE um zu kämpfen !**
- **¡Conéctate al Digivice de un amigo para luchar!**
- **Sluit je aan op de DIGIVICE van een vriend om te vechten !**

© Akiyoshi Hongo • Toei Animation. TM and © 1997 Bandai. DIGIMON, DIGITAL MONSTERS
and all related logos, names and distinctive likenesses thereof are the property of Bandai/Toei Animation.
Used under license by Bandai America Incorporated. All Rights Reserved. Package © 2000 Bandai.
Manufactured in China. Distributed by: Bandai UK Ltd, Hedge End, Southampton, S030 2AF, England.
Fabriqué en Chine. Distribué par: BANDAI S.A. (France) : 4, rue de l'Industrie, 95310 Saint-Ouen-L'Aumône.
Hergestellt in China. Vertrieben durch: BANDAI Deutschland GmbH, Mülheimerstr.15, D-90451 Nürnberg.
Fabricado en China. Distribuído por BANDAI España S.A.,Ctra. de Torrelaguna s/n. Naves F, G y H.19200-Azuqueca de Henares,
(Guadalajara) España. C.I.F.: A-19159573
Geproduceerd in China. Gedistribueerd door: ERTEL sprl, chaussée de Nivelles, 34, B-1461-HAUT-ITTRE.